295 CD-ACTION NUMER 06/2019

PEŁNE WERSJE GIER
SPACE RANGERS HD: A WAR APART EN
RENOIR PL/EN

NR 06/2019 (295) INDEX 334561
OD 07.05.2019 DO 03.06.2019
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 1 LIPCA 2019

CD-ACTION®

RECENZJE DAYS GONE • MORTAL KOMBAT 11 • TROPICO 6 • ANNO 1800 • GOD'S TRIGGER

PUBLICYSTYKA AVENGERS • GOTHIC • LARRY • EPIC GAMES STORE • SWATTING • AI

WEEDCRAFT

ZAPOWIEDZI DARKBORN • AGE OF WONDERS: PLANETFALL

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 06
9 771426 291907

DAYS GONE ☐ MORTAL KOMBAT 11 ☐ TROPICO 6 ☐ ANNO 1800 ☐ WEEDCRAFT ☐ KATANA ZERO ☐ AGE OF WONDERS: PLANETFALL ☐ DARKBORN

A PLAGUE TALE
INNOCENCE

Mroczna gra przygodowa osadzona w owładniętej zarazą Francji.

JUŻ W SPRZEDAŻY

18 www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL NAPISY cdp

WWW.APLAGUETALE.COM

© 2019 Asobo Studio and Focus Home Interactive. A Plague Tale: Innocence is developed by Asobo Studio and published by Focus Home Interactive. A Plague Tale: Innocence and its logo are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. The game and technology are the property of Asobo Studio. All rights reserved.

ASOBO STUDIO

focus HOME INTERACTIVE

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 04.06.2019

CDA na FB

MISZMASZ

Numer CD-Action, który trzymasz w rękach, powstawał niemal w całości w kwietniu. A, jak wiadomo, kwiecień plecień... – więc udało nam się w nim zmieścić coś na każdy gust. W Zapowiedziach przyglądamy się m.in. strategii science fiction, postapokaliptycznemu survivalowi i grze akcji osadzonej w alternatywnej wersji średniowiecza. W Recenzjach mamy zombiaki biegające po otwartym świecie, city builder, przygodówki, platformówki, erpegi, ścigałki i bijatyki. Publicystykę zaś opanowali Avengersi, Gothic oraz... Al Lowe, twórca Larry'ego. No i chwilowo znieśliśmy Rahidowi szlaban na pisanie o sztucznej inteligencji, bo tym razem wydarzyło się coś naprawdę wielkiego. W skrócie: ktoś uznał, że warto połączyć AI z najbardziej znienawidzonym mechanizmem w historii ludzkości: autokorektą. W Technologiach natomiast mają co czytać bogaci i ruchliwi, a także oszczędni domatorzy. Nie pomińcie też pięciostronicowego artykułu, w którym Ghost objaśnia, jak bronić się przed hakerami. Zwłaszcza jeśli wydaje wam się, że jesteście dobrze zabezpieczeni na wypadek ewentualnego ataku lub wycieku.

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid Bojarski

Krigore po rentgenie genitaliów i wyrwaniu kręgosłupa wydaje się podejrzanie zadowolony.

SPIS TREŚCI

GRY

Nowe nadzieje ... 004
Newsy ... 006

W PRODUKCJI

Darkborn ... 008
Age of Wonders: Planetfall ... 010
Crossroads Inn ... 012
Elsinore ... 013

JUŻ GRALIŚMY

World of Warships: Legends ... 014
Risk of Rain 2 ... 016
Satisfactory ... 017
Workers & Resources: Soviet Republic ... 018
Chernobylite ... 020
Ritual: Crown of Horns ... 022
Clive 'N' Wrench ... 024
Down to Hell ... 025

RECENZJE

GameWalker ... 026
Days Gone ... 032
Unheard ... 038
Borderlands: GOTY Enhanced ... 039
Tropico 6 ... 040
Ace Attorney Trilogy ... 043
Production Line ... 044
Dangerous Driving ... 045
Katana Zero ... 046
SteamWorld Quest ... 048
Earth Defense Force: Iron Rain ... 050
Heaven's Vault ... 051
Assassin's Creed III Remastered ... 052
Mortal Kombat 11 ... 054
Weedcraft Inc ... 058
Power Rangers: Battle for the Grid ... 060
Xenon Racer ... 061
Ghost Giant ... 062
The Occupation ... 063
Battlefield V: Burza Ognia ... 064
Urban Trial Playground ... 065
World War Z ... 066
Islanders ... 067
Anno 1800 ... 068
God's Trigger ... 070
Ape Out ... 072
Kaszanka Zone: Legendary Eleven ... 073

PUBLICYSTYKA

Co po tasiemcu? ... 074
Jak się dzieje Khorinis? ... 078
Epitafium: Stranger Things ... 081
Kubański John Rambo ... 082
Gdy nocą w drzwi załomocą ... 084
Felieton: Ech, znowu polityka... ... 086
To skomplikowane ... 087
PoczytAI mi, mamo ... 088
Felieton: Trochę więcej niż trzy kropki ... 090
Jak działał Chaos ... 092
Felieton: Cyfrowy karton ... 095
(Śmiech) ... 096
Tak/nie: Epic Games Store ... 100
Magazyn Kulturalny ... 102
Szpile ... 124

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK

Ratunku, skradziono mi konto! ... 106

TESTY

Zotac GeForce GTX 1640 OC ... 112
Mysz Cooler Master MM830 ... 114
Podkładka pod mysz
SPC Gear Endorphy ... 114
Słuchawki gamingowe
Creative SXFI Air C ... 115
Nintendo Labo VR Kit ... 116
Mały pojazd Segway Ninebot S ... 117
Hoverboard Kawasaki KX-PRO 6,5D ... 117
Hulajnoga elektryczna
Xiaomi Mijia M365 Black ... 117

INNE

Na Luzie ... 104
Action Redaction ... 120
Loot ... 126
Zdrapka z kodem ... 130

INDEKS GIER

Ace Attorney Trilogy ... 043
Age of Wonders: Planetfall ... 010
Anno 1800 ... 068
Ape Out ... 072
Assassin's Creed III Remastered ... 052
Battlefield V: Burza Ognia ... 064
Borderlands: GOTY Enhanced ... 039
Chernobylite ... 020
Clive 'N' Wrench ... 024
Crossroads Inn ... 012
Dangerous Driving ... 045
Darkborn ... 008
Days Gone ... 032
Down to Hell ... 025
Earth Defense Force: Iron Rain ... 050
Elsinore ... 013
Ghost Giant ... 062
God's Trigger ... 070
Heaven's Vault ... 051
Islanders ... 067
Katana Zero ... 046
Legendary Eleven ... 073
Mortal Kombat 11 ... 054
The Occupation ... 063
Power Rangers: Battle for the Grid ... 060
Production Line ... 044
Risk of Rain 2 ... 016
Ritual: Crown of Horns ... 022
Satisfactory ... 017
SteamWorld Quest ... 048
Tropico 6 ... 040
Unheard ... 038
Urban Trial Playground ... 065
Weedcraft Inc ... 058
Workers & Resources: Soviet Republic ... 018
World of Warships: Legends ... 014
World War Z ... 066
Xenon Racer ... 061

CHICAGO 2019 STAR WARS CELEBRATION

NOWE NADZIEJE

Spisał swe wrażenia w niecałe dwa parseki: **Smuggler**

W dniach 11-15 kwietnia odbyła się tegoroczna edycja Star Wars Celebration. Jak zawsze przy tej okazji pojawiła się masa ciekawych informacji z Bardzo Odległej Galaktyki. A że w międzyczasie zdarzyło się też to i owo, co powinno ucieszyć każdego maniaka Gwiezdnych Wojen, prezentujemy wam holocron z kompilacją wszystkich drgań Mocy, które ostatnio wyczuliśmy.

Coś się kończy... coś zacznie

Zaczyna się właśnie hype wokół epizodu IX, (teoretycznie) ostatniej odsłony „sagi o Skywalkerach". Zaprezentowany niedawno teaser o podtytule „The Rise of Skywalker" jak zawsze podzielił fanów, ale i wzbudził ich zainteresowanie – wszystko z powodu charakterystycznego śmiechu(*) w ostatnich sekundach zwiastuna. Twórcy zdradzili też kilka szczegółów dotyczących fabuły – np. nie nastawiajcie się na powrót kapitan Phasmy. Za to pojawi się nowy droid o nazwie DIO (mnie osobiście dziwi i niepokoi nieobecność w zajawce R2-D2). Szczegóły poznamy już 19 grudnia.

A co dalej? Bez obaw, nie zarzyna się „kury ze złotymi jajami". Prezes Disneya, Bob Iger, nie ukrywa, że będą nowe filmy (a nawet ponoć nowa trylogia), ale... nie od razu: – *Zrobimy sobie przerwę, potrzebujemy trochę czasu i restartu.* Chyba słusznie. Ale bez obaw, nawet jeśli przez rok czy dwa nie zobaczymy nowych filmów, to czas oczekiwania wypełnią nam...

Serial(e), czyli „Za garść kredytów"

Pewnym jest, że wkrótce dostaniemy pierwszy serial aktorski osadzony w uniwersum Star Wars – „The Mandalorian", który ma mieć premierę jeszcze w tym roku. Opowie nam o – niespodzianka! – Mandalorianach, czyli rasie wojowników z planety Mandalora. Ich charakterystyczne uniformy/zbroje znamy doskonale z gwiezdnej sagi (Boba Fett, Jango Fett). Teraz jeszcze bliżej poznamy tych, którzy je noszą – bitne, honorowe istoty, urodzonych łowców nagród. Twórcy serialu chcą nawiązać do ducha pierwszej trylogii (także pod względem produkcji – korzystanie z makiet i animatroniki zamiast greenboksów i CGI ma nadać jej klasycznego sznytu). A wśród źródeł inspiracji wskazują filmy Akiry Kurosawy i klasyczne spaghetti westerny, w których główny bohater niekoniecznie musi być postacią bardzo pozytywną, ale na pewno jest „charakterny" i preferuje raczej argument siły niż siłę argumentu. Kto będzie głównym protagonistą? Oto, co do powiedzenia o postaci ma jej odtwórca, znany m.in. z „Gry o tron" i „Narcos" Pedro Pascal: – *To tajemniczy, samotny rewolwerowiec działający na rubieżach galaktyki. Niektórzy mogliby kwestionować jego moralność. No i jest badassem.* Dobry, brzydki i Mandalorianin? Hai!

Mówi się też półgębkiem o drugim serialu, opowiadającym o przygodach Cassiana Andora – jednego z głównych bohaterów filmu „Łotr 1. Gwiezdne wojny – Historie". Ale to tylko pogłoski. Za to pewne są kontynuacje seriali animowanych „Gwiezdne wojny: Ruch oporu" (drugi sezon) oraz „Wojny Klonów" (siódmy sezon, 12 odcinków). Obie pozycje powinniśmy obejrzeć jesienią/zimą 2019.

(*) SPOILER: Palpiego, po czyj?

Nowa platforma

Disney+ to własna platforma streamingowa Disneya, która wystartuje w USA już 12 listopada. Kusi użytkowników obszerną biblioteką, w tym oczywiście własnymi produkcjami oraz wszystkim, co ma związek z Gwiezdnymi Wojnami, tudzież produkcjami spod znaku Marvela i Pixara, choć oczywiście nie tylko tym. Na początek – 7000 odcinków rozmaitych seriali (w tym 30 sezonów „Simpsonów"), wszystkie filmy z cyklu „Piraci z Karaibów" czy superprodukcja Jamesa Camerona „Avatar". Pojawią się też tytuły stworzone specjalnie na potrzeby platformy, w tym seriale opowiadające o Lokim czy Falconie i Zimowym Żołnierzu. Swoją aplikację Disney+ dostaną posiadacze PS4, a w bliskiej przyszłości także użytkownicy Xboksów i Switchy. Ceny dla USA są zaskakująco niskie – niecałe 7 dolarów (ok. 27 zł) za miesiąc albo 70 dolarów (ok. 270 zł) za rok, więc wróżymy, że z oferty skorzysta Moc ludzi.

Hello there!

Po tym, jak EA „uwaliło" projekt „Uncharted w świecie Star Wars", przyznam, że upadła we mnie wszelka nadzieja na to, że kiedykolwiek jeszcze program w coś osadzonego w tych realiach, a nastawione na pojedynczego gracza i fabułę, a nie sieciowe multi z loot boksami. Ale cóż, EA zaskakuje – czasem też pozytywnie. Ni z gruchy, ni z pietruchy Elektronicy ogłosili, że... tworzą dokładnie taki tytuł. Mowa o Star Wars Jedi: Fallen Order (w polskiej wersji: Upadły Zakon). Nad grą pracuje Respawn Entertainment – twórcy Titanfalla i Apex Legends.

Wcielimy się w padawana, Cala, który przeżył (w przeciwieństwie do swego mistrza i masy kumpli) palpatinowski Rozkaz 66. Wizerunku i głosu użyczył mu (ciekawe, czy będzie można grać żeńską wersją – Calineczką?) wcieli się Cameron Monaghan, czyli Joker z serialu „Gotham". Jego tropem podążają m.in. Inkwizytorzy, w tym niejaka Druga Siostra, prawdopodobnie główny szwarccharakter. Jedynym kumplem niedoszłego Jedi będzie wierny droid BD-1, którego zresztą będziemy mogli ulepszać, podobnie jak i swój ekwipunek, w tym rzecz jasna miecz świetlny. Walka tym ostatnim ma być „łatwa do opanowania, trudna do wymasterowania". Trailer, stworzony na silniku gry, wygląda obiecująco. Respawn – nie schrzań tego, proszę!

A skoro już mówimy o grach, warto wspomnieć o tej stworzonej z myślą o VR – czyli Vader Immortal. W składającej się z trzech odcinków opowieści odwiedzimy planetę Mustafar, gdzie spotkamy pewnego osobnika w czarnej pelerynie, powalczymy na miecze świetlne i pokonwersujemy z enpecami. Premiera jeszcze w tym roku.

Nie sposób też pominąć... KotOR-a III. Jak się okazuje, BioWare kilka razy próbowało rozpocząć jego produkcję, ale bezskutecznie. Chris Avellone niedawno zdradził kilka szczegółów fabuły niedoszłej gry. – *Mieliśmy podążać tam, gdzie udał się Revan, a następnie podjąć walkę z naprawdę starożytnymi lordami Sithów, którzy byli dużo bardziej przerażający niż wszyscy dotychczasowi Darthowie. Ci kolesie byliby po prostu potworami. Osiągnęli niebotyczny poziom potęgi, a jednocześnie gracz mógłby zagłębić się w ich psychikę, osobowość, historię, a nawet to, w jaki sposób nas traktują, jak do nas mówią, czy w różne moce, których używają i które rozwinęli. Niektórzy z nich, skoro są starożytni, rządziliby nie tylko jakimś układem słonecznym, ale wręcz całymi połaciami galaktyki. (...) To byłoby wielkie, podniosłe zwieńczenie trylogii.* Cóż, byłoby... ale w zamian dostaliśmy MMORPG Star Wars: The Old Republic...

...które, nawiasem mówiąc, ma się całkiem dobrze. BioWare właśnie przygotowuje do niego dodatek, Onslaught. Obok kolejnego kawałka fabuły dostaniemy nowe miejscówki, w tym lesistą – a raczej dżunglastą – planetę Onderon (wraz z księżycem) oraz asteroidę z ogromną stacją paliwową Mek-Sha. Odwiedzimy też Corelię. Dojdzie także nowe wyposażenie, w tym ciekawa kategoria itemków zwana „przedmiotami taktycznymi", które będziemy mogli dołączać do swych zbroi, zyskując unikalne bonusy. A maksymalny poziom gracza skoczy do 75. levelu. Pojawi się nowa grywalna rasa – Nautolanie. **|CDA|**

„Wiedźmin" w tym roku

BIZ Jeden z dyrektorów Netfliksa, Ted Sarandos, wyjawił podczas rozmowy z inwestorami, że „Wiedźmin" zadebiutuje na platformie w czwartym kwartale tego roku. Część zdjęć do serialu odbyła się w Polsce, a dokładniej na Zamku Ogrodzieniec, który najprawdopodobniej „zagrał" Kaer Morhen.

www.netflix.com

Milionowy Kholat

PC PS4 XBO Ponad 3,5 miliona egzemplarzy Kholata rozeszło się na wszystkich platformach od momentu premiery w połowie 2015 roku. Co ciekawe, wśród graczy znalazła się jedna osoba z Nepalu. Twórcy postanowili ją odnaleźć i nagrodzić dożywotnim dostępem do wszystkich gier studia.

www.imgn.pro

Master Chief bez wąsa

BIZ Serial na podstawie Halo wciąż nie ma potwierdzonej daty emisji, jednak wiadomo, że dziesięć odcinków pierwszego sezonu wyemituje telewizja Showtime, a w rolę głównego bohatera, Master Chiefa, wcieli się znany z roli Pornowąsika w „Orange Is the New Black" Pablo Schreiber.

www.showtime.com

E SPORT

TVP E-SPORT

BIZ TVP Sport nie pozostało obojętne na powstanie kanału Polsat Games i ogłosiło podpisanie umowy z Electronics Sports League, która zapewnia telewizji publicznej wyłączność na transmisję rozgrywek ESL w Counter-Strike'u: Global Offensive. Zarówno na antenie TVP Sport, jak i kanałach twitchowych oraz youtube'owych telewizji polskiej transmitowane będą m.in. dwa sezony ESL Pro League i Mistrzostw Polski 2019 oraz turnieje CS: GO w ramach Intel Extreme Masters. Na stołkach komentatorskich zasiedli Maciej „Morgen" Żuchowski oraz Kuba „Kubik" Kubiak.

www.sport.tvp.pl

Kadra w Fifie

BIZ Na początku kwietnia Kancelaria Prezydenta poinformowała, że Andrzej Duda powołał oficjalną reprezentację Polski w Fifie. Liderami kadry zostali Miłosz „milosz93" Bogdanowski (czterokrotny mistrz kraju) oraz Jakub „cyanide" Mikołajewski (obaj z Legii Warszawa). Wyżej wymienieni skompletowali zespół ośmiu graczy, który będzie reprezentował nasz kraj podczas kolejnych edycji FIFA eNations Cup.

www.prezydent.pl

Battle royale nie dla wszystkich

BIZ W Iraku oficjalnie nie można grać w PlayerUnknown's Battlegrounds oraz Fortnite'a – tamtejszy parlament zatwierdził rezolucję w tej sprawie. W uzasadnieniu możemy przeczytać, że zakaz wprowadzono „ze względu na negatywne skutki (...) dla zdrowia, kultury i bezpieczeństwa społeczeństwa irackiego, w tym zagrożenia społeczne i moralne dla dzieci i młodzieży". Dla PUBG-a to niejedyne ograniczenie regionalne – w battle royale studia Bluehole nie zagrają także użytkownicy z Nepalu.

www.reuters.com

foto: Arthur Weidman (CC BY-SA 2.0)

Notre Dame i Unity

PC PS4 XBO 15 kwietnia w katedrze Notre Dame wybuchł pożar, który doprowadził do sporych zniszczeń słynnej budowli. Ubisoft zdecydował się dołączyć do wielu firm, które wpłaciły pieniądze na odbudowę obiektu, i przeznaczył na ten cel 500 tysięcy euro. Dodatkowo wydawca na tydzień udostępnił za darmo grę Assassin's Creed Unity. W tej odsłonie serii zwiedzamy bowiem XVIII-wieczny Paryż wraz katedrą Notre Dame właśnie, której odwzorowanie zajęło kilkanaście miesięcy. Model budowli jest tak wierny, że w sieci pojawiła się plotka, jakoby miał zostać wykorzystany przy odbudowie zabytku. Informacja szybko została jednak zdementowana.

www.ubisoft.com

Nagrody BAFTA rozdane

BIZ Na początku kwietnia rozdano nagrody BAFTA w kategorii gier wideo. Głównym zwycięzcą okazał się God of War, który zgarnął aż cztery statuetki, w tym za grę roku. Bez choćby jednej nagrody galę opuściły dwa inne konsolowe hity – Red Dead Redemption II oraz Spider-Man. Swoje wyróżnienia odebrały natomiast m.in. Return of the Obra Dinn (dwa), A Way Out czy Fortnite. Pełną listę laureatów można znaleźć na stronie organizacji.

www.bafta.org

Sprostowanie

Ups... W opublikowanej w poprzednim numerze recenzji The Division 2 Allor napisał, że przepustka sezonowa jest niezbędna, by mieć dostęp do zapowiedzianych na ten rok trzech dużych dodatków. Tymczasem sprawia ona jedynie, że będzie można w nie zagrać siedem dni przed innymi. Za pomyłkę przepraszamy, a Allor za karę musiał przez tydzień grać w Fallouta 76.

Ninja w setce Forbesa

BIZ Najpopularniejszy na Twitchu streamer, Tyler „Ninja" Blevins, znalazł się w setce najbardziej wpływowych ludzi na świecie według Forbesa. Gracz pojawił się między takimi osobami jak Donald Trump, Dwayne „The Rock" Johnson, papież Franciszek czy piłkarz Liverpoolu Mohamed Salah. Warto dodać, że nie jest pierwszym internetowym twórcą docenionym przez Forbesa – w 2016 roku w zestawieniu zagościł najpopularniejszy youtuber, Felix „PewDiePie" Kjellberg.

www.forbes.com

541

milionów dolarów wydali Polacy na gry w 2018 roku – wynika z raportu przygotowanego przez firmę analityczną Newzoo oraz Wargaming. Jest to wzrost względem poprzednich 12 miesięcy o 37 milionów dolarów, a wynik ten plasuje Polskę na drugim miejscu w Europie Środkowo-Wschodniej (za Rosją). Biorąc pod uwagę cały Stary Kontynent, zajmujemy natomiast wysoką, ósmą pozycję. Najwięcej wydaliśmy w segmencie smartfonów (157,8 mln dolarów), który jest zresztą najszybciej rosnącą gałęzią rynku (przyrost o 12,49% względem 2017). Pecety i konsole idą łeb w łeb – choć komputery wciąż mają przewagę (152,6 kontra 151,7 mln dolarów), to konsole rozwijają się dużo prężniej i jeśli ten trend zostanie utrzymany, w przyszłym roku wyjdą na prowadzenie.

www.wargaming.net

NIC SIĘ NIE STAŁO

JUŻ WKRÓTCE

A Plague Tale: Innocence

PC PS4 XBO Dwójka dzieci zmuszona do ucieczki przed inkwizycją podczas zarazy w XIV-wiecznej Francji. Rodzeństwu przyjdzie umykać nie tylko przed ludźmi, ale i stadami żerujących na trupach szczurów.

14.05

Rage 2

PC PS4 XBO Przy tworzeniu Rage'a 2 siły połączyły dwa słynne studia – Avalanche Studios oraz id Software. W wyniku kolaboracji czeka nas walka o przeżycie w apokaliptycznym świecie spustoszonym uderzeniem asteroidy.

14.05

Total War: Three Kingdoms

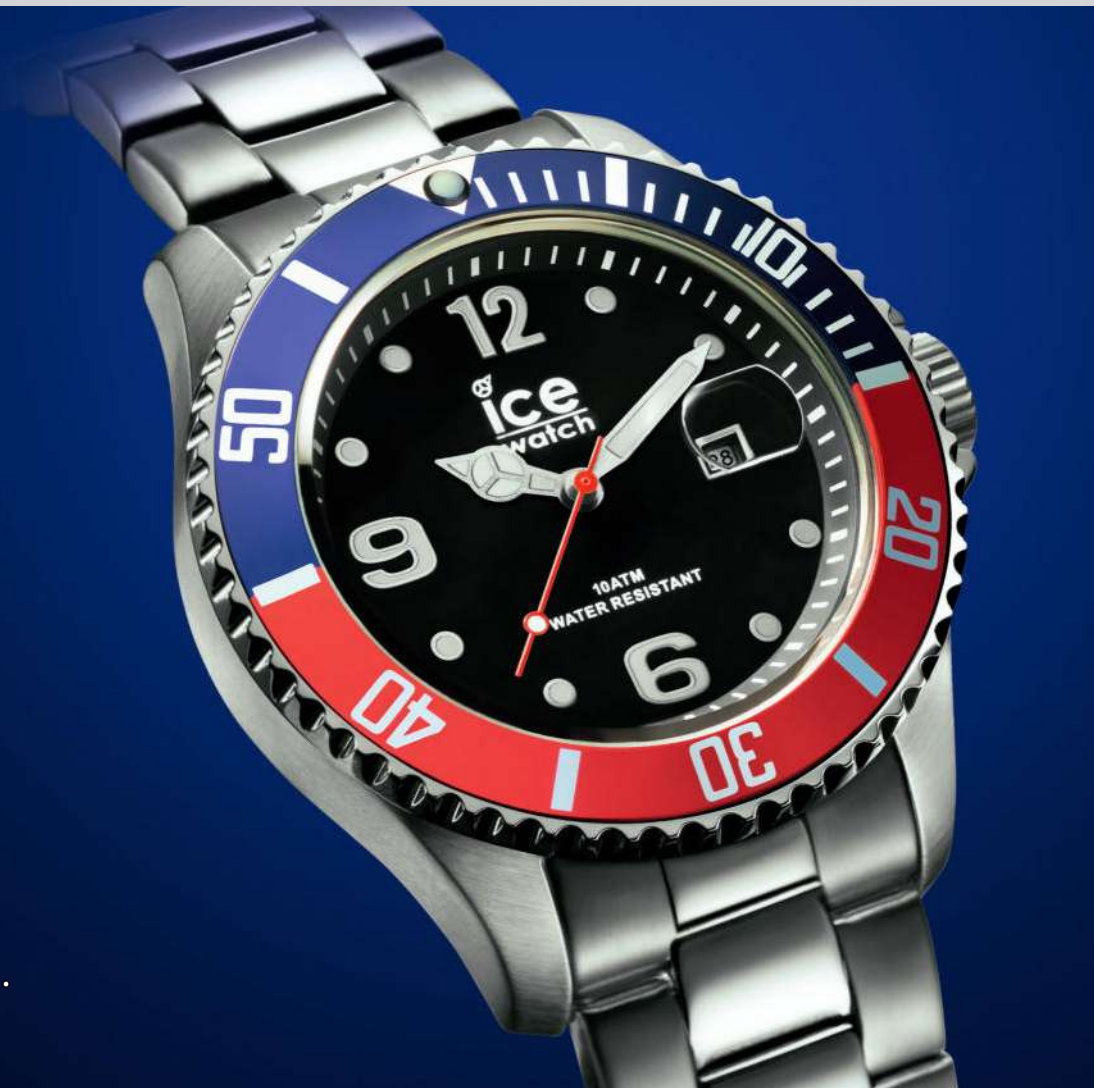
PC Momentem zawiązania fabuły kolejnej części serii Total War jest rozpad Państwa Środka na trzy królestwa. Celem gracza będzie zjednoczenie ziem i objęcie cesarskiego tronu.

23.05

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
MAJ	
9 Life is Strange 2: Episode 3 (przygodowa)	PC, PS4, XBO
10 Saints Row: The Third (akcja)	NS
10 Mortal Kombat 11 (bijatyka)	NS
14 A Plague Tale: Innocence (akcja)	PC, PS4, XBO
14 Rage 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
16 Bubsy: Paws on Fire (platformowa)	PC NS
16 Guilty Gear 20th Anniversary Pack (bijatyka)	NS
16 Ys: Memories of Celceta (RPG)	PS4
21 Assassin's Creed III Remastered (akcja)	NS
21 Assassin's Creed III: Liberation (akcja)	NS
21 Observation (przygodowa)	PC, PS4
21 Resident Evil 0 HD (survival horror)	NS
21 Resident Evil HD (survival horror)	NS
21 Resident Evil 4 HD (survival horror)	NS
22 Everybody's Golf (symulacja)	PS VR
23 Pathologic 2 (przygodowa)	PC
23 Total War: Three Kingdoms (strategia)	PC
24 Sword Art Online: Hollow Realization (jRPG)	NS
24 Dollhouse (przygodowa)	PC, PS4
28 Little Friends: Dogs & Cats (symulacja)	NS
28 Layers of Fear 2 (horror)	PC, PS4, XBO
28 Oxygen Not Included (survival)	PC
29 Among the Sleep... (survival horror)	NS
29 Blood & Truth (akcja)	PS4
30 Conan Unconquered (strategia)	PC
31 Trover Saves the Universe (zręcznościowa)	PS4
CZERWIEC	
4 Warhammer: Chaosbane (RPG)	PC, PS4, XBO
4 The Elder Scrolls Online: Elsweyr (MMORPG)	PC
4 Persona Q2: New Cinema Labyrinth (RPG)	3DS
4 Trover Saves the Universe (zręcznościowa)	PC
6 MotoGP 19 (wyścigowa)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali: Ninho i Smuggler.

ice watch

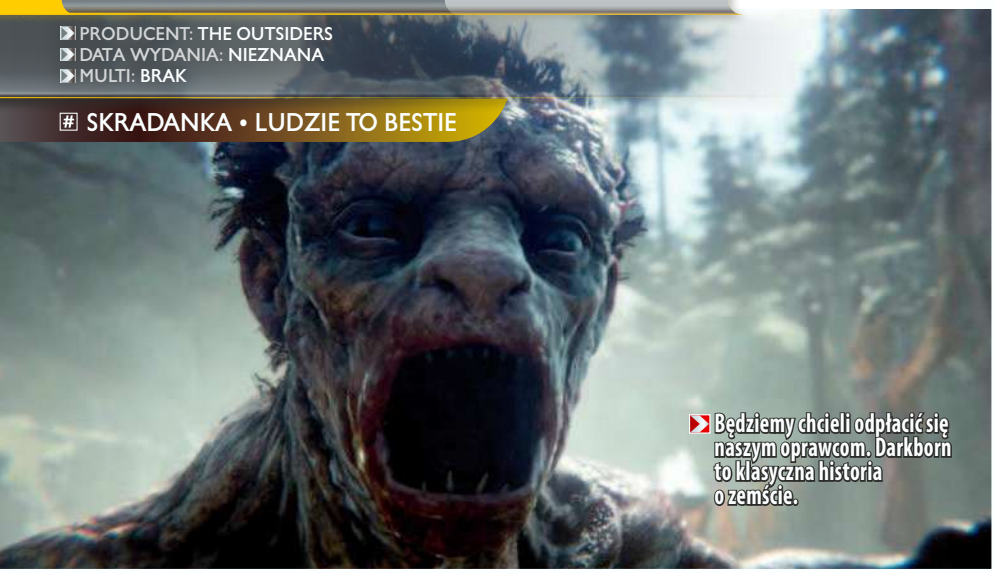


10 ATM
STAL SZLACHETNA

CHANGE. YOU CAN.

PRODUCENT: THE OUTSIDERS
DATA WYDANIA: NIEZNANA
MULTI: BRAK

SKRADANKA • LUDZIE TO BESTIE



Będziemy chcieli odpłacić się naszym oprawcom. Darkborn to klasyczna historia o zemście.

Wróg nie tylko tropi i morduje naszych. W pakiecie atrakcji przewiduje również tortury i krwawe rytuały.

DARKBORN

Zagląda w serce potwora: **Eugeniusz Siekiera**

Bestia dygoce ukryta w cieniu, gotowa rzucić się na widoczny w oddali patrol. Wojowników jest kilku, wydają się dobrze uzbrojeni. Bestia zna słabe strony przeciwnika, ale jest cierpliwa. Musi przeczekać, wylizać rany, nabrać sił. Wtedy natrze ze zdwojoną siłą i nie będzie znała litości, ludzie zapłacą za swe zbrodnie. Bestia to ja.

Gra studia The Outsiders wrzuci nas w skórę potwora, jednego z ostatnich osobników należących do gatunku, który jakimś cudem zdołał przetrwać w świecie opanowanym przez bezwzględnych wikingów (a przynajmniej lud stylizowany na Skandynawów – w grze będą nosić miano „Bladych Wrogów"). Prawdziwymi bestiami będą w tym przypadku ludzie, którzy nie tylko nieustannie tropią i mordują naszych, ale też torturują ich i wykorzystują przy odprawianiu krwawych rytuałów. **My z kolei staniemy się zwierzyną łowną, by z czasem ewoluować w drapieżnika, który będzie w stanie zapolować na ofiarę i rozsmakować się w krwawej zemście.** A, jak wiadomo, zemsta jest daniem, które najlepiej smakuje na zimno.

Trudne początki

Rozpoczniemy jako mały, nieopierzony szkrab, który obudzi się w legowisku położonym w jakiejś zatęchłej, ciemnej jaskini. Zobaczymy, jak wojownicy zakuci w grube pancerze zarzynają naszych pobratymców. A że przeciwnik wydaje się wyjątkowo brutalny i wyrachowany, instynkt zmusi nas do ucieczki. Świat gry będziemy obserwować z oczu postaci. Zdaniem twórców bardzo ważna jest immersja, więc dużą wagę przywiązują do sposobu poruszania się potwora. Jego ciało inaczej zachowuje się, gdy stoi na tylnych łapach, a inaczej, gdy w kucki przemyka na czterech, kryjąc się w cieniu bądź przeciskając przez wąskie szczeliny czy wydrążone pniaki (idealne kryjówki, do których przeciwnik się nie wciśnie). Zmiany postawy zobrazuje zarówno pozycja przednich łap, ostrość widzenia, jak i kształt celownika.

Ten ostatni będzie istotnym elementem interfejsu. Gdy skryci w wysokiej trawie znajdziemy się w pobliżu wroga, ikona kłów poinformuje nas o możliwości zaatakowania i błyskawicznej eliminacji. Uderzać z zaskoczenia będzie można zresztą na kilka sposobów, również spadając na draba z większej wysokości niczym jastrząb. Całkiem nieźle prezentują się brutalne animacje towarzyszące tym finisherom – możemy liczyć na rozszarpywanie gardeł, wyłupywanie oczu i tym podobne atrakcje.

Moc talentów

Nasz cichy zabójca nie będzie skazany jedynie na ataki bezpośrednie. **Wroga wyeliminujemy również z dystansu**, strzelając do niego kolcem, który wyrośnie nam bezpośrednio z łapy. Do broni zasięgowych należałoby również zaliczyć ciernisty bicz, którym oszołomimy wroga oddalonego o kilka metrów. Warto nadmienić, że bohater dorobi się też czegoś

Posilenie się krwią groźniejszych przeciwników pozwoli nam ewoluować.

Grę rozpoczniemy w ciele młodzika. W tej fazie bohater będzie zmuszony do unikania zagrożenia oraz ataków z zaskoczenia.

W trybie furii będziemy w zasadzie niepokonani i niemal każdy cios zakończy się brutalnym finisherem.

Od zwierzyny łownej do drapieżnika.

w rodzaju skrzydeł. Są małe i niewykształcone, działają więc podobnie jak wingsuit. Pozwalają nie tyle wzbijać się w przestworza, ile bezpiecznie pokonywać większe rozpadliny, których nie sposób przeskoczyć klasycznie.

Ponadto nasz milusiński będzie dysponował dodatkowym trybem widzenia. Nieistotne elementy otoczenia spowiją szarości, za to wyostrzone zostanie to, co ważne lub niebezpieczne, jak choćby podświetleni na żółto przeciwnicy. W trybie tym bezproblemowo dostrzeżemy również ślady krwi, które przykładowo naprowadzą nas na właściwy trop. Większość umiejętności pozyskamy w ramach tak zwanych „death gifts". Każdy kontakt z umierającym członkiem naszego gatunku zaowocuje zdobyciem nowego talentu bądź ataku specjalnego.

Główny bohater będzie ewoluował i zmieniał się; **w trakcie kampanii zaliczymy trzy stadia rozwoju**. Jedną z metod transformacji będzie picie krwi szczególnie niebezpiecznych przeciwników. Dopiero w bardziej rozwiniętej formie, gdy bestia podrośnie, będzie mogła stanąć do otwartej walki. Co jednak ciekawe, proces będzie mógł zostać cofnięty do wcześniejszej fazy, na przykład w momencie przedwczesnej śmierci.

Maszyna do zabijania

Obecnie same potyczki nie prezentują się jakoś szczególnie finezyjnie. Kilka ciosów łapą załatwi niemal każdego kozaka, a o możliwości szybkiego dobicia ponownie poinformuje nas stosowny wskaźnik przy celowniku. W ciele dorosłego osobnika będziemy poruszać się szybciej, skoki staną się wyraźnie dłuższe, możliwa będzie także szarża, pomocna w sytuacji, gdy będziemy chcieli zaskoczyć wroga i z miejsca go ubić.

Gdy zostaniemy otoczeni, z opresji może nas wybawić przeraźliwy ryk, który na chwilę ogłuszy towarzystwo, dając nam cenne sekundy na uratowanie skóry. Po zapełnieniu specjalnego paska pojawi się sposobność uaktywnienia czegoś w rodzaju trybu furii – świat spowije żółć, a nasz podopieczny z dziką wirtuozerią rozstawi wszystkich po kątach, zabijając praktycznie jednym brutalnym uderzeniem, rozszarpując ciała, wyrywając wnętrzności, miażdżąc lub odgryzając głowy. Pychota. Od czasu do czasu staniemy w szranki z przeciwnikiem znacznie silniejszym niż standardowe mięcho armatnie. Bossowie będą dysponowali atakami specjalnymi, ponadto mają ich różnicować cechy szczególne – wgląd w ich listę otrzymamy przed przystąpieniem do walki.

Choć gra nadal znajduje się we wczesnej fazie rozwoju (pre-alpha), **już teraz wygląda więcej niż przyzwoicie**. Oparta na silniku Unity grafika przyciąga oko żywą kolorystyką oraz naturalnie prezentującą się roślinnością czy otoczeniem. Nieźle wypadają również modele postaci, choć głównie ludzi, bo niemal wymarły gatunek bestii na razie nie prezentuje się jakoś szczególnie okazale. Niestety **wielką niewiadomą są data premiery i platformy**. Bezpiecznie założyć, że Darkborn pojawi się na rynku dopiero w przyszłym roku – na pewno możemy liczyć na to, że gra zostanie wydana na komputery osobiste, choć twórcy nie wykluczają również portu na konsole. |CDA|

Project Wight

Pierwsze wzmianki o Darkbornie sięgają 2016 roku, tyle że gra figurowała jeszcze pod roboczą nazwą Project Wight. Wtedy to David Goldfarb, współzałożyciel studia The Outsiders (a w przeszłości m.in. główny projektant Battlefielda 3 oraz Bad Company 2), ogłosił światu śmiałą ideę tytułu, w którym to ludzie przejęliby rolę prawdziwych potworów, gracz zaś miałby opowiedzieć się po stronie gatunku skazanego na wymarcie. Cel ekipy The Outsiders od początku był klarowny – tworzyć gry, jakich nie zrobił jeszcze nikt inny. Inspiracje czerpano zewsząd; obok gier wideo pokroju Shadow of the Colossus czy Shadow of Mordor twórcy jednym tchem wymieniają dzieła literatury – „Grendel" Johna Gardnera, a także klasykę kinematografii w postaci „King Konga" oraz... „Bambiego".

PRODUCENT: TRIUMPH STUDIOS
DATA WYDANIA: 6 SIERPNIA 2019
MULTI: TAK

STRATEGICZNA • 4X • SF

AGE OF WONDERS
PLANETFALL

Jeździ na gwiezdnych dinozaurach: **DaeL**

Geralt z Rivii przewraca się w grobie. Frodo Baggins przeciera ze zdumienia oczy. Rincewind głośno protestuje, a smok Falkor roni pojedynczą łezkę. Oto po dwudziestu latach seria Age of Wonders porzuca realia fantasy i przenosi nas w odległą przyszłość.

Niepowtarzalne światy

Jak zbudować tysiące unikalnych planet? Wykorzystując generowanie proceduralne i dużą ilość różnorodnego budulca. Podbijane przez nas w Age of Wonders: Planetfall światy stworzone będą z sześciu różnych biomów (od arktycznego po pustynny). Każdy z nich posiadać będzie cztery różne formy ukształtowania terenu. Wszystkie typy terenu wystąpią w kilku wariantach. Ukształtowane w ten sposób sektory będą miały jeden z czterech rodzajów „zawartości" (dzicz, ruiny, osiedla, inne struktury). Łącznie da nam to kombinację kilkuset klocków, które ułożone przez specjalny algorytm stworzą dla nas niezliczone światy. I sprawią, że kluczem do zwycięstwa na każdym z nich będzie sprytne wykorzystanie terenu.

Zresztą przyszłość to niewesoła. Parafrazując Władimira Putina – rozpad Gwiezdnej Unii był największą katastrofą naszych czasów. Nie bardzo wiadomo, co było jego przyczyną. Ot, ni z tego, ni z owego gromada gwiazd w samym centrum ludzkiego imperium zniknęła, powodując załamanie się tuneli czasoprzestrzennych. Na długie lata ludzkość straciła zdolność podróżowania między układami. Koloniści z tysiąca planet zdani byli na siebie. Gdy komunikację w końcu przywrócono, okazało się, że nie wszyscy mają ochotę wracać do dawnych porządków. Ba, niektórym na myśl o odbudowie imperium otwiera się laserowy nóż w cyberkieszeni.

Planety do podbicia...

I w takich oto okolicznościach gracz będzie musiał zademonstrować swój zmysł taktyczny. Age of Wonders: Planetfall jest – tak jak jej poprzedniczki – **grą strategiczną typu 4X, budzącą nieuchronne skojarzenia z ostatnimi odsłonami Cywilizacji**. I choć eksploracja, badania, dyplomacja oraz budowa imperium rzeczywiście są dość mocno zainspirowane serią gier Sida Meiera, to jednak tym, co zawsze wyróżniało Age of Wonders na tle podobnych produkcji, jest wojna. Holendrzy z Triumph Studios nigdy nie traktowali jej po macoszemu. **Planetfall kładzie bardzo duży nacisk na rolę bitew, pozwalając nam rozstrzygać je w trybie taktycznym**, w potyczkach przypominających te znane z serii Might and Magic: Heroes czy King's Bounty... a nawet XCOM. Zdaniem holenderskiego developera nic tak świetnie nie dopełnia rozbudowy gwiezdnej kolonii, jak własnoręczne prowadzenie wojsk do zwycięstwa.

A wojska te mogą być różnorodne, bo w grze pokierujemy losami jednej z sześciu frakcji powstałych na zgliszczach Gwiezdnej Unii. Do wyboru będą więc gwiezdni Amerykanie (Awangarda), gwiezdne feministki (Amazonki), gwiezdne robaki niegdyś przymuszane przez ludzi do niewolniczej pracy (Kir'ko), gwiezdne rosyjskie krasnoludy (Dvar), gwiezdne cyberzombie (Zgromadzenie) i gwiezdni globaliści (Syndykat). Jako że każda z „ras" przechowała tylko część dorobku naukowego Gwiezdnej Unii, wybór stronnictwa nie będzie kwestią wyłącznie kosmetyczną, ale zmusi nas do stosowania zupełnie nowych strategii. I tak przykładowo ujeżdżające gwiezdne dinozaury Amazonki wyspecjalizują się w biotechnologii i wykorzystywaniu do swoich celów lokalnej flory i fauny, podczas gdy atutami Awangardy będą mobilność i siła ognia.

Seria przenosi się w przyszłość i rzuca wyzwanie Cywilizacji.

Jakby komuś było mało, to **każda z frakcji podlegać będzie dalszym modyfikacjom, umożliwiającym kompletne przeobrażenie stylu gry**. Jeszcze przed lądowaniem na pierwszej planecie wybierzemy zatem sekretną technologię – jeden z pozostawionych przez Gwiezdną Unię wielkich projektów badawczych, który nie tylko dostarczy nam unikalnych jednostek, ale też pozwoli opracować broń o globalnej skali rażenia. Ponadto będziemy mogli skroić na własne potrzeby również przywódcę, rozwijając go zupełnie jak postać w grze RPG. Poprzez zmiany w jego wyposażeniu i osobowości wpłyniemy na rozwój naszych kolonii. No i będziemy go mogli wykorzystać bezpośrednio na polu walki, by tym skuteczniej przymusić rywali do uznania naszego zwierzchnictwa.

...i sekrety do odkrycia

Oczywiście galaktykę zamieszkują nie tylko sieroty po Unii Galaktycznej, ale także inne stwory. Niektóre z nich są na tyle inteligentne, by stać się zagrożeniem. W toku zmagań o zjednoczenie dawnego imperium napotkamy obce rasy, które nie będą skore do uznania prymatu ludzkości czy robackości (gdy gracie Kir'ko). Pierwszą zaprezentowaną przez twórców gry obcą frakcję najłatwiej byłoby opisać jako... latające, psioniczne ryby (tudzież inne morskie parzydełkowce). Monstra te, choć kolorowe, będą się niemile kojarzyć każdemu, kto choć raz przekartkował dzieła H.P. Lovecrafta. Lepiej nie dociekać ich pochodzenia.

Choć z drugiej strony... może jednak będzie trzeba to zrobić? Serię Age of Wonders wyróżnia na tle innych gier 4X również **nacisk na prezentowanie fabuły**. Nie inaczej będzie z Planetfallem, który zaoferuje graczowi nie tylko szansę na budowę własnego imperium, ale również zgłębienie zagadki upadku Gwiezdnej Unii. Praca badawcza w grze to nic innego jak ponowne odkrywanie dawnych tech-

Eksploracja i ekspansja – chleb powszedni miłośników strategii 4X.

Amazonki dosiadają nieprzyjemnie wyglądających bestii.

Wygląd dowódcy można dostosować do własnych preferencji.

nologii, a eksploracja służy nie tylko rozrostowi naszych kolonii, ale również odnajdywaniu ruin upadłego imperium. Na mój nos da się z daleka wyczuć jakiś sprytny zwrot fabularny, jaki chcą nam zaserwować.

Idzie nowe

Decyzja o przeniesieniu gry w realia science fiction wzbudziła wprawdzie spore zdziwienie wśród najzagorzalszych fanów serii, ale pod każdym innym względem Triumph Studios wyszło naprzeciw oczekiwaniom graczy. Twórcy wzięli sobie do serca między innymi krytykę słabo rozwiniętych w poprzedniej odsłonie serii opcji ekonomicznych. Zainspirowani grami swojego nowego wydawcy – Paradox Interactive – opracowali też ponoć nowy system dyplomacji, choć na jego pełną prezentację będziemy musieli jeszcze poczekać. No i w końcu poszli na rękę modderom, czyniąc silnik swej gry (Creator Engine 4.0) wyjątkowo przyjaznym dla ludzi, którzy mają ochotę w nim dłubać.

Oczywiście na pierwszy rzut oka dostrzeżemy w nowym silniku przede wszystkim usprawnienia graficzne. Dzięki nim **świat Planetfalla ma gigantyczną skalę, a do tego jest naprawdę atrakcyjny wizualnie**. Począwszy od niesamowitych, monumentalnych ruin pozostawionych przez Gwiezdną Unię, przez tętniące życiem światy, aż po projekty ras i jednostek – wszystko urzeka pomysłowością i wizją artystyczną. Age of Wonders jeszcze nigdy nie wyglądało tak dobrze. A to chyba najlepszy prognostyk na przyszłość. |CDA|

Ubogi krewny

Od premiery Age of Wonders w 1999 roku seria gier Triumph Studios zawsze kroczyła w cieniu Cywilizacji. Pomimo świetnych ocen w prasie branżowej oraz licznych nagród żadna z czterech części strategii nie osiągnęła nawet 10% sprzedaży konkurencyjnej serii Sida Meiera. Wykupienie Triumph Studios przez Paradox Interactive może okazać się punktem zwrotnym. Dzięki finansowemu wsparciu ze strony szwedzkiego wydawcy Planetfall jest najdroższą i największą z gier holenderskiego developera. To również pierwsza gra Age of Wonders, która trafi na rynek konsolowy.

PRODUCENT: KRAKEN UNLEASHED STUDIO
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: BRAK

EKONOMICZNA • RPG • WŁASNA KARCZMA

CROSSROADS INN

Zamawia o jedną kolejkę za dużo: **Wiktor Talaga**

Jak to jest być karczmarzem? Dobrze? Kiedy organizować dostawy? Gdzie ustawić meble? Czy oberżysta może stać się bohaterem intrygi rodem z „Gry o tron"? Na te pytania odpowie produkcja polskiego studia Kraken Unleashed.

Kickstart my karczma

Crossroads Inn ma za sobą udaną kampanię crowdfundingową. Produkcji udało się zebrać prawie 39 000 dolarów (minimalny próg wynosił 30 000 dolarów). Dzięki temu w grze ma dodatkowo pojawić się edytor map i scenariuszy zintegrowany z Warsztatem Steam. Nagrody dla najhojniejszych wspierających zawierały m.in.: stworzenie wyglądu NPC na podstawie przesłanego zdjęcia, książkę z przepisami prosto z Delcrys czy podpisany przez twórców scenariusz gry.

Historia podboju średniowiecznej gastronomii rozpocznie się w krainie fantasy – Delcrys. Naszym mentorem jest Martyn Bradver, były wojskowy, przyjaciel zamordowanego króla Owena, a obecnie właściciel karczmy. Lokal, pomimo położenia na skrzyżowaniu szlaków handlowych, ma spore problemy finansowe. Rolą gracza, sterującego młodym karczmarzem (który przy okazji może być potomkiem zabitego władcy), jest przywrócić miejscu dawny blask... ale czy to wszystko?

Pub o dwóch twarzach

Gra łączy elementy symulatora oraz RPG. **Poza kupowaniem mebli, odkrywaniem przepisów czy serwowaniem jedzenia weźmiemy udział w dość złożonej kampanii fabularnej.** Nasza postać będzie miała parę różnych dróg rozwoju: od manipulacji lub zastraszania, przez charyzmę i mądrość, aż po demagogię. Pracownicy (kucharze, obsługa czy ochrona) także mają znaczenie. Każdy z nich ma własną historię i konkretne cechy. Z czasem zdobędą kolejne poziomy oraz rozwiną umiejętności. Razem powinni tworzyć drużynę idealną do prowadzenia popularnego lokalu... a także do walki o odzyskanie przez nas tronu. Twórcy zapowiadają sporą nieliniowość oraz wpływ naszych interakcji z klientami i współpracy z różnymi frakcjami na kształt Delcrys. Cała przygoda ma oferować kilka zakończeń.

Fabuła i biznes pod jednym dachem.

Zagorzali **fani prowadzenia własnego biznesu opartego na piwie i pieczywie czosnkowym będą mogli wyłączyć aspekt fabularny**. Wszystko dzięki dostępności trybu sandboksowego. W nim ważne jest tylko prosperowanie karczmy. Jak przyciągnąć do lokalu bardów? Czy zatrudnić kurtyzany? Być lokalem dla niecnych złodziei czy walecznych śmiałków? To pytania do przyszłych oberżystów.

Zawitaj do nas i posłuchaj

Crossroads Inn ma również przyciągać uwagę warstwą audiowizualną. Akcję będziemy obserwować w rzucie izometrycznym. **Grafika została wykonana metodą cel-shadingu.** Za muzykę odpowiada Marcin Przybyłowicz, który swój talent zaprezentował przy produkcji ścieżki dźwiękowej trzeciej części Wiedźmina.

Gra Krakenów to ambitne i wielowarstwowe połączenie różnych mechanizmów. Twórcy stale dokumentują proces produkcji na steamowym blogu i zdają się panować nad sytuacją. Sama perspektywa zagrania w rozbudowany, świetnie prezentujący się wizualnie symulator karczmarza jest ekscytująca i bardzo nietypowa. Dodanie do tego przepisu złożonej warstwy fabularnej może zrobić z Crossroads Inn jeden z najciekawszych niezależnych tytułów roku. |CDA|

„Nie! Witraże o losach Szlachcica Nietoperza są lepsze od tych o Pająko-Chłopie!"

Lokal niby fajny, ale kontroli sanepidu pewnie nie przejdzie.

PRODUCENT: GOLDEN GLITCH
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: BRAK

PRZYGODOWA • „HAMLET" • PĘTLA CZASU

ELSINORE

Zaleca nie czytać zapowiedzi Elsinore: **Papkin**

Naprawdę nie ma sensu, żebyście zawracali sobie głowy jakimś Elsinore. Przecież kilkadziesiąt stron dalej macie recenzje Mortal Kombata 11 i Days Gone.

Proszę się rozejść, nie ma tu nic do oglądania.

Serio, po co interesować się projektem rzeźbionym przez drugi lub nawet trzeci garnitur gamedevu? Scenariusz pisze Katie Chironis mająca na koncie współpracę przy niszowych przygodówkach (D4: Dark Dreams Don't Die, Nancy Drew: Midnight in Salem). Projektuje Connor Fallon, w którego portfolio znajdziecie Guild Wars 2: Path of Fire oraz Socrates Jones: Pro Philosopher. Dwunastoosobowy skład uzupełniają ludzie wpisujący w CV animowane shorty, współpracę przy projektach na Oculusa lub HoloLens oraz nominacje (ale już nie zwycięstwa) na indiefestiwalach.

„Słowa, słowa, słowa"(*)

Poważnie, komu cokolwiek mówi nazwa Elsinore? Co najwyżej poruszy ona jakąś strunę w duszach anglistów, bo tytuł odwołuje się do duńskiego miasta, w którym Szekspir osadził akcję „Hamleta". **Przygodówka Golden Glitch ma być tyleż niskobudżetową, co odważną adaptacją najsłynniejszego dramatu w dziejach.** Zamiast wcielać się w księcia Danii pokierujemy Ofelią, porzuconą przez niego dwórką. W zawiązaniu akcji wrażliwa arystokratka doświadczy wizji, zgodnie z którą w ciągu czterech dni wszyscy mieszkańcy zamku padną trupem. Następnie – niczym bohater „Dnia świstaka" – wpadnie w pętlę czasu, zmuszona przeżywać wydarzenia tragedii do skutku, tj. do odratowania Szekspirowskich bohaterów.

Bez żartów, kogo interesuje, że ktoś oddaje Ofelii sprawiedliwość? Nuż garstkę literaturoznawców, którzy dobrze wiedzą, że znany dramaturg potraktował ją dość okrutnie – w pierwowzorze zajmuje się ona głównie popadaniem w szaleństwo i samobójstwem. W Elsinore szlachcianka pozna rozkłady dnia pozostałych dworzan (często obejmujące plotki, knucie i wbijanie noży w plecy) oraz wpłynie na rzeczone harmonogramy. Każda akcja wywoła reakcję. Rozgrywka w dużej mierze ma się opierać na rozmowach oraz zbieractwie dowodów (w tym: sztyletów i buteleczek z trucizną). Naszym długofalowym celem będzie ułożenie takiego łańcuchu zdarzeń, by Szekspirowska tragedia skończyła się happy endem... ale nic nie stanie na przeszkodzie, by po drodze na przykład wdać się w opcjonalny romans.

„To ja, dumny Hamlet, książę Bez przerwy do władzy dążę"(**)

Bez drwin: kto wyrazi ekscytację tym, że Szekspirem można się zabawić? Że odczytywanie klasycznych dramatów to frajda, wiedzą (poza twórcami Elsinore) być może wyłącznie absolwenci PWST. Pisarz zostawił ludziom teatru olbrzymie pole do interpretacji (sam byłem na trzech „Hamletach", w których skrajnie różnie rozszyfrowywano seksualność tytułowego bohatera). W Elsinore obsada ma być zróżnicowana etnicznie, co jednak – tłumaczy Chironis na łamach Gamasutry – niekoniecznie jest historycznym przekłamaniem. W dramacie nie wspomniano o pochodzeniu Ofelii czy o jej rasie, tymczasem XVI wiek to przecież czas otwarcia się Europy na handel i rekonkwisty. Nikogo nie powinno więc dziwić, że po Danii przechadzają się muzułmanie czy mieszkańcy Afryki.

Po co udawać, że którykolwiek z czytelników w ogóle pamięta, że „Hamlet" ma w sobie wątek piracki? Sam zapomniałem, tymczasem mniej więcej w połowie akcji Horacy otrzymuje list od księcia, który pisze mu o porwaniu przez korsarzy. „Obeszli się ze mną, jak poczciwym łotrom przystoi; ale wiedzieli, co czynią", lakonicznie twierdzi. Developerzy chcą pociągnąć ten i inne ledwie zasygnalizowane wątki znacznie dalej, zapraszając na pokład statku nie tylko Ofelię, ale i Grace O'Malley, rzeczywiście istniejącą „królową" irlandzkich piratów. (W swoim czasie tak sławną, że na audiencję przyjęła ją Elżbieta I). Zwiedzimy też podzamcze, gdzie – rzecz jasna – usłyszymy XVI-wieczne instrumenty, wygrywające motywy rodem z epoki elżbietańskiej.

Naprawdę, serio, poważnie, bez żartów, bez drwin i udawania: mnie to obchodzi, a wręcz: ekscytuje! Nie będzie to gra dla każdego, co Szekspirowski książę skwitowałby pewnie złośliwym „nie można motłochu karmić kawiorem"... wierzę jednak, że pętla czasu to wciąż kuszący zabieg, i że **30-godzinna przebieżka przez odważną interpretację „Hamleta" dla części naszych czytelników zabrzmi nie jak dramat, ale jak bajka!** |CDA|

Olać Elsinore, poczytajcie o Anno 1800 albo o Tropico 6.

Teatr? Wolę filozofię

Nic straconego! Kilkoro projektantów Elsinore ma na koncie Socratesa Jonesa, obficie czerpiącą z Ace Attorney grę, w której rozprawiamy się z klasykami filozofii... a przy okazji uczymy się krytycznego myślenia i tego, jak prowadzić dobrą dyskusję. Po szczegóły zapraszam do publicystyki w tym numerze.

Jak bonie dydy, przewróćcie stronę.

(*) „Hamlet", William Szekspir. (**) „Komiks Gigant", Egmont.

- PRODUCENT: WARGAMING SAINT PETERSBURG
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: ŚCIĄGNĄĆ ZA DARMO
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE, KONTO PREMIUM

SIECIOWA • BITWY • OKRĘTY • NA KONSOLACH

JUŻ GRALIŚMY!

Torpedy z lewej widzi: **enki**

Nic nie smakuje tak jak widok własnej torpedy rozrywającej wrogą burtę.

Nie doświadczył tego ten, kto nie wpłynął niszczycielem między dwa nadgryzione pancerniki, by posłać każdemu po salwie trzech morderczych cylindrów i wyjść z tej akcji cało. „Statki" Wargamingu być może są jedną z najpowolniejszych obecnie popularnych gier multi, ale nie znaczy to, że nie warto uzbroić się przed rozgrywką w ręczniki i bieliznę na zmianę. Nawet jeśli gramy rozwaleni po pańsku na kanapie, z padem w garści.

Od razu wyjaśniam, że miałem niemałą zagwozdkę przy próbie przyporządkowania Legends do działu – zapowiedzi „już graliśmy" lub recenzji. Z jednej strony twórcy dumnie chwalą się „oficjalną premierą", a w rogu ekranu widnieje numer patcha 1.0. Z drugiej – wciąż używają sformułowania „early access". Ku temu drugiemu przychyliłem się, gdy porównałem stan zawartości wersji konsolowej i pecetowej. Ta pierwsza **wydaje się bowiem o jakieś dwa lata do tyłu względem pierwowzoru, ale jednocześnie wykazuje ogromny potencjał na to, by szybko go dogonić**.

Wincyj węzłów!

World of Warships, gwoli przypomnienia, to Wargamingowy „bitewniak", w którym uczestniczymy w starciach flot wybranymi okrętami spośród własnej kolekcji. Mamy tylko jedno życie na bitwę, więc gdy nas zatopią, możemy wrócić do portu, zasiąść za sterem innej jednostki i popłynąć walczyć gdzie indziej. Sterowanie padem niemal w niczym nie ustępuje „myszowemu", być może oprócz naturalności i szybkości rozglądania się – ale umówmy się, nie jest to gra, w której co dwie sekundy trzeba się oglądać za plecy. Jest kilka rozkładów przycisków do wyboru i każdy z pewnością znajdzie coś dla siebie. Mnie w tym przypadku najwięcej czasu zajęło skuteczne rozróżnianie pomiędzy przełączaniem ataku działami i torpedami (trójkąt) a szerokością salwy tych drugich (kwadrat). Reszta naprawdę jest tak prosta, że radę dałby sobie kulawy majtek.

Krótsze bitwy, szybszy progres i ta sama głębia taktyczna.

„Konsolowość" Legends nie zamyka się jednak tylko w sterowaniu. **To jednocześnie wersja szybsza i mniej skomplikowana** – przystosowana faktycznie do tego, by czerpać przyjemność z samej akcji, a nie zmożdżania się nad strategią (choć akurat do tego gorąco zachęcam – patrz: Pomocna Dłoń) i wertowania podstron ze statystykami. W bitwach, zamiast dwudziestu czterech, udział bierze osiemnaścioro kapitanów. Starcia trwają więc krócej, a potencjalnej chwiejności balansu rozgrywki (wprowadzanej np. przez doświadczonego gracza w potężniejszej jednostce) próbuje zapobiegać system matchmakingu w obrębie maksymalnie dwóch sąsiadujących tierów okrętów (II z III, III z IV itd.).

Tych ostatnich, swoją drogą, nie jest dziesięć, tylko siedem, a „spłaszczenia" drzewek dokonano w dużej mierze, dobierając do gry jedynie okręty, które faktycznie zostały zwodowane – bez prototypów, które nie opuściły desek kreślarskich. Obecnie dostępne są drzewka marynarek wojennych Japonii, Wielkiej Brytanii (bez wysokolevelowych krążowników) i USA. Zmian dokonano również w systemie dowódców

W przypadku niedoborów graczy system może dorzucić do bitew kapitanów AI, ale obecnie serwery są pełne chętnych.

Pancerniki to największe cele i sympatycznie tryka się je z oddali – dopóki nie skierują dział w twoją stronę.

POMOCNA DŁOŃ

Pływać i strzelać każdy może – sęk w tym, by robić to z głową. Oto kilka informacji, których brakowało niektórym moim sojusznikom podczas gry:

★ Miej plan. Zanim ruszysz, rozejrzyj się po układzie mapy i sił. Podróż z jednego końca pola bitwy na drugi to kwestia długich minut, więc wiedz, dokąd popłyniesz i którą burtą odwrócisz się do wrogów.
★ Korzystaj z amunicji przeciwpancernej, na średnich dystansach do ok. 10 km, a zwłaszcza przy bezpośrednim starciu krążownik kontra krążownik. Celuj na wysokość połowy burty i pław się w druzgocących trafieniach w cytadele.
★ Jako niszczyciel dwa razy zastanów się, nim strzelisz z działa. Twoją największą siłą jest niewykrywalność, którą ogień z luf skutecznie rujnuje. A już zdecydowanie nie ujawniaj się, gdy zajmujesz bazę wroga!
★ Wyspy są po to, by się za nimi chować. To nie tchórzostwo. To taktyka.
★ Rozglądaj się z zablokowanymi działami (trzymając L1/LB) – niejeden, który majtał lufami w ten sposób, nie zdążył potem wycelować salwy na czas.
★ I, proszę, nie leć na pałę przez środek mapy.

statków, których możemy do woli przypisywać do różnych okrętów i którym możemy zmieniać umiejętności z bitwy na bitwę. Aha, no i **nie ma lotniskowców**, rozgrywka którymi została poddana znacznym przeróbkom w wersji pecetowej i które poczekają na swój konsolowy debiut do momentu, gdy developerzy będą zadowoleni z balansu pozostałych trzech klas.

Kółko wzajemnej penetracji (pancerza)

Mamy zatem w Legends do czynienia z sytuacją czysto kamienno-papierowo-nożycową. Najmniejsze, najszybsze i najzwrotniejsze są niszczyciele. Wyposażono je, co prawda, w plwające stalowymi pestkami pikutki, ale głównie po to, by kapitanowie krążowników i pancerników mieli się z czego śmiać. I aby śmiech ugrzązł im w gardłach, gdy dostrzegą zmierzającą w ich stronę tuż pod powierzchnią wody salwę torped. Krążowniki również są wyposażone w torpedy (oprócz wysokolevelowych amerykańskich) oraz wyraźnie potężniejszą artylerię. W bezpośrednim starciu rozpruwają niszczyciele siłą ognia, ale nie mają startu do pancerników. Te z kolei mają promień skrętu poloneza i strzelają raz na 20-30 sekund, ale każda dobrze wycelowana salwa uderza z siłą zdolną w pełni przywrócić wieki ciemne w bezpośredniej okolicy celu.

Kwestią, którą wypada przy okazji poruszyć, jest fakt, iż w przeciwieństwie do World of Tanks **za wersję konsolową odpowiada dokładnie to samo studio, co za pecetową**. Z jednej strony daje to pewność, że twórcy dokładnie wiedzą, co robią, i mogą bez ograniczeń czerpać z osiągnięć zespołu zza ściany. Z drugiej, mniej prawdopodobne stają się ciekawe eksperymenty w rodzaju „polepionych" Najemników z WoT: Mercenaries czy próby wprowadzenia <obrzydliwy, mokry kaszel> okrętów podwodnych.

Ładuj rozpryskowe!

Brakuje mi rozbudowy profilu gracza i osobistych statystyk. Mało mi misji, zadań i kampanii. Tęsknię za możliwością ustawienia głupiego awatara, żeby wredny oponent wiedział dokładnie, jaki mam gust artystyczny, gdy wyświetli mu się, że zatopił go n-qui. Chciałbym móc sobie powiększyć minimapę, bo mój telewizor z HD ma tyle wspólnego, że jest na nie „gotowy", i miejscami trudno mi z oddali wypatrzyć w pikselach w górnym lewym rogu, co to za jednostki tłuką się po drugiej stronie wyspy. Nawet wyglądu portu nie można sobie tutaj zmienić.

Ale mimo to z całego serca konsolowe „statki" polecam, bo dzięki ich przystępności i czystej radości z pływania i strzelania, którą dają, znów wpadłem w ich sidła, co i raz, na pełnym luzie, wpadając na bitewkę lub pięć. Z niecierpliwością czekam na dalszy ich rozwój. |CDA|

CIESZY

- ⊞ pełna głębia walki z oryginału
- ⊞ intuicyjne sterowanie
- ⊞ „odchudzenie" połowy walki i mechanizmów się sprawdza
- ⊞ wciąga na dziesięć i sto dziesięć minut

NIEPOKOI

- ⊟ wciąż znacznie okrojona zawartość względem wersji PC
- ⊟ brak podstawowych funkcji profilu gracza

PRODUCENT: HOPOO GAMES
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (80 ZŁ)
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

ROGUELIKE • SETKI MOBÓW • CO-OP

JUŻ GRALIŚMY!

RISK OF RAIN 2

Z łukiem biega: **Ninho**

Mamy tu nie tylko przykład bardzo dopracowanego wczesnego dostępu, który czeka jedynie na wypełnienie go zawartością. To także wzorowy przekład dwuwymiarowego pierwowzoru na język trójwymiaru.

Nie ma wody na pustyni, są za to moby. Setki mobów.

Na pierwszym planie zgrabna bohaterka, w tle niezgrabny robal.

RISK OF RAIN 2

„Jedynka" vs. „dwójka"

Risk of Rain 2 na kilka dni przed wysyłką tego numeru CDA do druku było jedną z najpopularniejszych nowych gier na Steamie i w miesiąc po premierze utrzymywało stabilne 25 tysięcy użytkowników w szczytowym momencie każdego dnia. Gra sprzedała się w ponad milionowym nakładzie, podobnie jak pierwsza część, która wraz z premierą „dwójki" przeżywa drugą młodość. Od wydania nowej części maksymalna dzienna liczba graczy skoczyła niemal trzykrotnie – do 934 użytkowników jednocześnie.

W obu częściach Risk of Rain przed graczami stoi proste zadanie – przebić się przez hordy przeciwników do ukrytego na planszy portalu, by przenieść się na kolejną mapę, gdzie czynność powtarzamy. I znowu, i znowu – aż do śmierci. To „**rogalik" w najczystszej oraz najlepszej postaci – wciąga i nie powoduje zniechęcenia po kolejnej porażce**. Druga odsłona serii wynosi jednak rozgrywkę na zupełnie nowy poziom. I to nie tylko ze względu na przejście w trójwymiar.

Czy nie bolało...

Każdą nową rozgrywkę zaczynamy od lądowania na losowej mapie. Tych jest kilka, różniących się między sobą warunkami klimatycznymi czy ukształtowaniem terenu. Są jednak na tyle niewielkie, by dało się je w miarę szybko dobrze poznać. Ma to zarówno plusy, jak i minusy – z jednej strony łatwiej zaplanować swoje akcje, z drugiej natomiast hasanie po tych samych planszach w końcu się nudzi. Na szczęście każde podejście jest zupełnie inne od poprzedniego pod względem tego, co znajdziemy na mapie. Twórcy chwalą się, że w porozrzucanych tu i ówdzie skrzynkach jest aż 75 różnych przedmiotów odblokowujących dodatkowe umiejętności aktywne i pasywne. Po przejściu kilku etapów mamy ich już kilkanaście (a czasem nawet kilkadziesiąt) i stajemy się bardzo potężni.

A później i tak giniemy. **Wraz z naszymi postępami rośnie bowiem poziom trudności**, który zobrazowany jest jako pasek w prawym górnym rogu. Bynajmniej nie kończy się on na „very hard", a przetrwanie 40-50 minut skutkuje wręcz absurdalnie silnymi przeciwnikami i równie absurdalną ich liczebnością. Szczególnie że po odnalezieniu i aktywowaniu portalu na polu bitwy pojawia się specjalny boss – może to być gigantyczna królowa robali lub np. kamienny cyklop albo dwa. Wówczas wraz z maksymalnie trzema kolegami/koleżankami z zespołu staramy się ubić główną bestię, przy okazji ostrzeliwując się przed atakami zwykłych mobów. **Jest chaotycznie, dynamicznie, trudno i bardzo przyjemnie. O ile trafi się na ogarniętych graczy**, bo od ekipy zależy dużo. Tym bardziej że hostujący może w dowolnej chwili przerwać rozgrywkę, po prostu wychodząc z gry.

...kiedy spadałaś z nieba?

W dodatku częstym problemem jest podbieranie przedmiotów – skrzynki z perkami należy wykupić za pieniądze uzyskiwane z pokonanych przeciwników. Jeśli jednak kolega z zespołu będzie odpowiednio blisko i okaże się świnią, to może, wciskając E, zabrać nam przedmiot. To niestety zdarza się często i psuje zabawę. Na minus należałoby także zaliczyć niewiele, na ten moment, zawartości. Po kilkunastogodzinnej rozgrywce można mieć odblokowane wszystkie postacie. W dodatku nie zaimplementowano jeszcze systemu wyposażania bohaterów w zdobyte wcześniej umiejętności. Sprawia to, że bez grupy znajomych niespecjalnie jest po co do Risk of Rain 2 wracać. **Gra w pojedynkę albo z przypadkowymi osobami to nie to samo.**

A szkoda, bo to naprawdę dopracowany wczesny dostęp – grafika jest prosta, ale schludna, dzięki czemu gra zadziała nawet na bardzo starym komputerze (wymagane zaledwie 4 GB RAM-u!), a **podczas zabawy nie stwierdziłem właściwie żadnego błędu**. Na szczęście niedobory zawartości wiążą się głównie z faktem, iż gra dostępna jest od nieco ponad miesiąca. Twórcy zapowiadają regularny rozwój i dodawanie nowości, w tym bohaterów. Pozostaje tylko trzymać kciuki. |CDA|

CIESZY

- + **dopracowany wczesny dostęp**
- + **świetne rozwinięcie dwuwymiarowego pierwowzoru**
- + **dużo perków do zdobycia**
- + **przyjemna rozgrywka...**

NIEPOKOI

- − **...ale na dłuższą metę powtarzalna**
- − **czy zawartości wystarczy na więcej niż kilkanaście godzin?**
- − **dużo zależy od tego, z kim gramy**

- PRODUCENT: COFFEE STAIN STUDIOS
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP W EPIC GAMES STORE (80 ZŁ)
- MULTI: CO-OP DO 4 GRACZY(*)

BUDOWANIE • AUTOMATYZACJA • FACTORIO 3D

JUŻ GRALIŚMY!

Pali trawę przemysłowo: **enki**

Niejeden fan Factorio zastanawiał się, jak by to było pobiegać między wszystkimi tymi wiertłami, kuźniami, elektrowniami i pasami transmisyjnymi w trójwymiarze. I oto wreszcie odpowiedź dostarczają twórcy Goat Simulatora.

SATISFACTORY

Tyle zieleni nieskażonej przemysłem... Do roboty!

Trudno nie przyrównywać najnowszej gry Szwedów do czeskiego hitu o budowaniu żywego, samowystarczalnego i mechanicznego organizmu na obcej planecie (patrz: ramka), bo... o to tu właśnie chodzi. Jako wysłany na powierzchnię niezamieszkanego globu inżynier korporacji Ficsit **mamy za zadanie własnoręcznie (lub przy pomocy kumpli po sieci) postawić na planecie dymiący i chrzęszczący przyczółek ludzkości**. Od własnoręcznego dzióbania dłutem złoża rudy żelaza po zasilany paliwem nuklearnym, w pełni zautomatyzowany kompleks wydobywczo-przetwórczy, na który będzie można patrzeć z dumą – z góry, z dołu lub z dowolnej innej strony.

Puszczanie pasa

Satisfactory w udany sposób wprowadza gracza w swój świat – z jednej strony prowadząc go za rączkę w kwestiach nauki podstawowych czynności, a z drugiej pozostawiając pełną dowolność wyboru miejsca na założenie bazy czy też urządzania sobie swojego mechanicznego leża. Po znalezieniu odpowiedniego miejsca na kwaterę główną przystępujemy do stopniowej jej rozbudowy, do czego na początku potrzebne będą żelazo, miedź i cement. Kilkanaście minut biegania i łupania młoteczkiem przy stole craftingowym później stawiamy pierwszą hutę. Z jednej strony podłączamy do niej pas transmisyjny od wiertła na złożu, z drugiej puszczamy sztabki do zautomatyzowanego warsztatu, który przerobi je na płyty lub pręty. Jeszcze tylko trzeba to wszystko podłączyć pod generator, zasilić go zebranymi z ziemi liśćmi i patykami, i gotowe – urodziliśmy właśnie pierwszą podstawową komórkę nowej fabryki.

Proces budowania tego wszystkiego jest niezwykle prosty i intuicyjny. Przed postawieniem konstrukcje możemy dowolnie obracać, a „ciąganie" nitek pasów transmisyjnych od wyjścia do wejścia jest jedną z najprzyjemniejszych rzeczy w tej grze. W razie ewentualnych problemów z połączeniem czy pozycjonowaniem infrastruktury zawsze można „wessać" budynek i postawić go raz jeszcze, nie tracąc przy tym ani śrubki. No i zawsze można sobie przypiąć do ekranu przepis na dany projekt, żeby mieć na bieżąco podgląd brakujących surowców. To po prostu działa!

Projektuj fabrykę na obcej planecie.

Ślimak dźwignią przemysłu

Kolejne schematy odblokowujemy głównie poprzez wykonywanie konkretnych zleceń. Sprowadza się to głównie do niespecjalnie odkrywczego wysyłania na orbitę paczek z surowcami. Muszę jednak przyznać, że gdy po dłuższym czasie dłubania wokół mojego małego industrialnego poletka po raz pierwszy postawiłem w pobliżu potężny, widoczny z każdego miejsca na mapie monolit windy orbitalnej, poczułem w mięśniach szczęki lekki luz. Tak naprawdę do rozgrywki na drugiej z trzech rozległych map postanowiłem się przenieść dopiero po pięciu godzinach, gdy okazało się, że zorganizowanie transportu węgla z jej odległych rubieży wymagałoby naprawdę dużego nakładu pracy lub... skutecznego podziału obowiązków podczas zabawy w kooperacji. Nawet po przenosinach do nowej gry zaskoczyło mnie wtedy, jak błyskawicznie minęło mi kolejne 60 minut. I kolejne.

W obecnym stanie Satisfactory oferuje dobrych kilkanaście godzin ciągłego rozwoju, wraz z paliwożernymi pojazdami (jeszcze nie ma pociągów, ale będą), overclockowaniem budynków przy użyciu energetycznych ślimaków (!) czy badaniem okazów lokalnej fauny i flory. Nie pogardziłbym, co prawda, jakimiś drobnymi punktami XP za całe to łupanie przy stole craftingowym, ale biorę, co dają, i czekam na więcej. **|CDA|**

CIESZY

- **przystępność**
- **spory poziom rozbudowania**
- **co-op**
- **trzy rozległe...**

NIEPOKOI

- **...ale nie generowane proceduralnie mapy**
- **niespecjalnie zróżnicowane hm... questy**

Factorio

Po tłustych siedmiu latach w produkcji (ale wciąż we wczesnym dostępie na Steamie) to niezrównany dziś sandbox o planowaniu i konstruowaniu taśm produkcyjnych – często o monstrualnych wręcz wymiarach. Potężne mapy, skalowalny widok z góry, filtry ukazujące zanieczyszczenie powietrza i hordy drapieżników, od których trzeba się odganiać wieżyczkami. Cudowny hardkor dla pozytywnych świrów.

(*) To jest oficjalna, „stabilna" liczba, ale developerzy podpowiadają, że w pliku Game.ini można sobie na własną odpowiedzialność ustawić dowolną.

- PRODUCENT: 3DVISION
- DATA WYDANIA: 2020/2021
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (90 ZŁ)
- MULTI: BRAK

TYCOON • CITY BUILDER • SOCJALIZM

JUŻ GRALIŚMY!

WORKERS & RESOURCES: SOVIET REPUBLIC

O dalszy dynamiczny rozwój apeluje: **Mac Abra**

Budujemy nowy dom, jeszcze jeden nowy dom
Naszym przyszłym, lepszym dniom
Niech się mury pną do góry
Kiedy dłonie chętne są
Budujemy betonowy, nowy dom.

Czym się różni gospodarka socjalistyczna od gospodarki rynkowej? Tym, czym krzesło elektryczne od krzesła. Tego rodzaju dowcipy powtarzaliśmy sobie smętnie w latach 80., stojąc w dwugodzinnej kolejce po ser żółty (i mając nadzieję, że dla nas wystarczy). Dla większości współczesnych graczy to już tylko historia, która – miejmy nadzieję – nie lubi się powtarzać. Choć nigdy nie wiadomo... Dlatego sugeruję, abyście w ramach profilaktyki oswoili się z zasadami panującymi w socjalizmie, grając w Workers & Resources słowackiej firmy 3DVision.

Przy czym ostrzegam – lekko nie będzie. **To nie jest gra dla tych, co dopiero chcą zacząć przygodę z city builderami i tycoonami.** Raczej dla tych, którzy zjedli zęby na grach tego typu i potrzebują prawdziwego wyzwania, uwielbiają wgapiać się w liczne okna menu, a do ekstazy doprowadza ich konieczność uwzględniana dziesiątków współczynników przy podejmowaniu każdej decyzji. Powiedzieć o tej grze, że jest przystępna i łatwa, to jakby stwierdzić, że Stalin był sympatyczny i pobłażliwy.

BUDUJĄC SOCJALIZM, BUDUJESZ DOBROBYT

Wcielamy się (chyba...) w ministra gospodarki fikcyjnego kraju demokracji ludowej, mającego to szczęście, że z jednej strony graniczy z ZSRR, a z drugiej z krajami zgniłego kapitalizmu. I wszystko w naszym ręku, bo **gra nie narzuca żadnego konkretnego celu, przynajmniej w fazie bety**. Ot, mamy stworzyć komunistyczny raj na ziemi. A jaki i jak? To już wasz wybór. Możecie próbować kooperować tak ze Wschodem, jak i Zachodem, kupując i sprzedając (za ruble i dolary) surowce czy maszyny, tworząc coś na kształt dawnej Jugosławii, najbardziej liberalnego gospodarczo kraju socjalistycznego. (Dewizy przydają się np. do rozbudowy struktur – dolary bardziej, to oczywiste). Możemy też, jak prawdziwi komuniści, mieć pieniądze w całkowitej pogardzie i zabawić się tworzeniem autarkii w klimatach Korei Północnej.

Gra rzuca nas od razu na głęboką wodę. Nie ma samouczka (jedyne, co pomaga, to szczątkowe FAQ i czasem jakaś podpowiedź w grze). Ot, widzimy ściernisko, gdzie mamy zbudować nasz... Sanok albo inną Nową Hutę. I tyle wiemy. Ale przecież granie w symulator socjalistycznej ekonomii z założenia nie może być łatwe(*). Mógłbym też ponarzekać, **że wszystko tutaj na naszej głowie, że musimy osobiście ustalać każdą wręcz pierdółkę** – a tych jest multum i jeszcze trochę – ale przecież dokładnie na tym polegała idea gospodarki centralnie planowanej. To w tym ustroju Komitet Centralny decydował, na jaki kolor pomalować wiaty przystanków albo ile maksymalnie mogą kosztować śledzie w oleju w półlitrowym słoiku. Trzeba więc samemu zakasać rękawy, towarzysze, mieć baczenie i kierować! Nie myślcie sobie więc, że jeżeli np. postawicie bloki w pobliżu fabryki, to ich mieszkańcy ze śpiewem pójdą do pracy w pobliskim zakładzie. Żadne takie! To wy musicie przypisać ich do konkretnej roboty – oni są tylko od tego, aby tyrać, a nie myśleć. Ale że nawet w socjalizmie trzeba fachowców, to zadbajcie też o szkoły kształcące odpowiednie kadry, a także o potrzeby proletariatu (w tym komunikację miejską, sklepy, kino i rzecz jasna gorzelnię oraz bary) itd.

DO BOJU O WYŻSZĄ WYDAJNOŚĆ PRACY!

Robotnik musi też coś jeść. Co w tym przypadku oznacza, że musisz stworzyć kołchoz, m.in. wytyczając pola, gdzie będą uprawiać zboże (przypisz do nich robotników rolnych), to trzeba zebrać (potrzebujesz maszyn rolniczych) oraz zmagazynować (zbuduj potrzebne struktury i oddeleguj do nich ludzi), po czym dostarczyć

(*) Jeśli to miałby być wierny symulator socjalistycznej ekonomii, to z założenia wszelkie wskaźniki ekonomiczne należałoby ignorować, liczyć się powinno tylko wykonanie planu, potrzeby społeczeństwa winny być gdzieś na szarym końcu, a wśród struktur koniecznie powinny być koszary ZOMO.

Bój w hucie. Bój o wykonanie planu.

Menusy nie są może przesadnie ładne, ale są czytelne.

do fabryki żywność – czyli należy pociągnąć linię kolejową pomiędzy nią i magazynami i zorganizować ruch na tej trasie (przecież pociąg sam nie wie, dokąd ma jechać, i bez obsady nie ruszy). Albo zbuduj drogi, którymi pojadą ciężarówki z towarem. Czytaj: musisz mieć do tego fabrykę asfaltu, a ten otrzymuje się z przeróbki ropy naftowej, więc bez rafinerii i rurociągów się nie obejdzie. A potem już tylko wystarczy „rzucić towar na sklepy" i patrzeć, jak robole tłoczą się w kolejkach. O ile będziesz miał na to czas, bo tak jest ze wszystkim.

Bo tu jeszcze trzeba nieustannie monitorować ceny surowców i zbytu towarów (bardzo łatwo na tym popłynąć, wierzcie na słowo), zadowolenie ludzi, funkcjonowanie transportu i fabryk, ogarniać wydarzenia losowe, zwracać uwagę na nadmierne zanieczyszczenie otoczenia... Że to męczące i frustrujące? Owszem. Jak cholera. Tak jak życie w socjalizmie. Ale też w dziwny sposób wciągające. **Jak już ogarniecie te wszystkie mechanizmy, co może zająć sporo czasu(**), to tytuł ten daje sporo satysfakcji z rozgrywki.** Ale z drugiej strony jeśli wszystko dokumentnie spieprzycie i stworzycie fabryki stojące pośrodku niczego, produkujące chłam dla nikogo, drogi urywające się w szczerym polu, pola pełne niezebranego na czas zboża, mosty zbudowane wzdłuż rzek, brzydkie i bezsensownie zaprojektowane miasta spowite fabrycznym dymem pełne krótko żyjących sfrustrowanych ludzi z problemem alkoholowym, to znaczy, że doskonale zrozumieliście, na czym polegał realny socjalizm – gratulacje!

Powstała z dumy i trudu, ze znoju codziennej pracy, ze stali, żelaza, z węgla. A węgiel to koks, to antracyt!

NIECHAJ GRA ROŚNIE W SIŁĘ, A GRACZOM ŻYJE SIĘ DOSTATNIEJ!

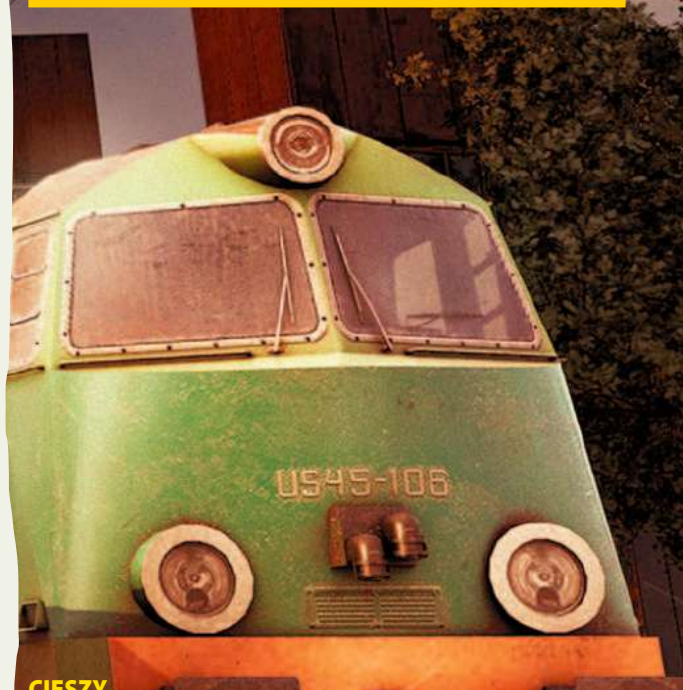
Oprawa graficzna może się podobać, choć jest dość przaśna i utrzymana w burych tonacjach, co akurat dobrze wpasowuje się w realia. Te wszystkie obdrapane bloki z wielkiej płyty czy archaicznie wyglądające samochody, autobusy (widziałem nawet swojskiego żuka na ulicy, bo wykorzystano autentyczne modele pojazdów z „bloku socjalistycznego") budują odpowiedni klimat. Wymagania sprzętowe ma umiarkowane, więc w najwyższych detalach chodzi nieźle nawet na mojej maszynce sprzed paru lat. Muzyka... gdzieś po pół godzinie musiałem ją wyłączyć. OK, socjalizm to gospodarka niedoboru, ale jeden temacik puszczany w kółko, w grze, przed którą siedzi się godzinami, to jednak lekka przesada.

Gra obsługuje język polski, choć w obecnym stadium widać rozmaite niedoróbki (nieprzetłumaczone komunikaty, koślawe translacje typu „zajezdnia kolejowa" zamiast „lokomotywownia"). **Rozgrywka czasem trzeszczy** (szczególnie ekonomia, tzn. zbalansowanie wszystkich zależności; miałem też dziwne problemy z niwelacją gruntów oraz zarządzaniem pociągami), sterowanie jest dość męczące (przynajmniej dopóki sami nie obcykacie potrzebnych skrótów klawiszowych, bo gra wam o nich nie powie), a interfejs toporny. Ale... czuję w tym spory potencjał. **Jeśli lubisz wyzwania i skomplikowane city buildery, to jest coś, na co powinieneś mieć oko.** Ku lepszemu jutru, towarzysze! |CDA|

POMOCNA DŁOŃ

Kilka przydatnych skrótów klawiszowych

- Lewy Shift – przybliża/oddala widok podczas ustawiania i obracania budowy
- H – wskazuje punkty węzłowe toru/drogi/chodnika
- 2 – ukrywa ulice i chodniki
- 3 – ukrywa torowisko
- 5 – ukrywa semafory
- 6 – ukrywa pojazdy
- 0 – ukrywa wszystko powyższe naraz oraz rurociągi i przenośniki
- Lewy Ctrl + G – ukrywa interfejs i menu gry



CIESZY

- ➕ niewątpliwie ma potencjał
- ➕ interesujące realia
- ➕ jak ją ogarniesz, to wciąga
- ➕ jest wersja PL

NIEPOKOI

- ➖ może odstraszyć poziomem złożoności
- ➖ jakiś samouczek by się przydał...
- ➖ ...i konkretne cele do realizacji

(**) Dlatego sugeruję, aby zacząć od najniższego poziomu trudności, gdzie kasa jest nielimitowana oraz można ograniczyć rozmaite „utrudniacze" i ze dwie, trzy godziny poświęcić na ogarnięcie wszelkich zależności, a dopiero potem rozpocząć prawdziwą grę.

PRODUCENT: THE FARM 51
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WESPRZEĆ TWÓRCÓW NA KICKSTARTERZE LUB POCZEKAĆ NA WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE
MULTI: BRAK

CZARNOBYL • SURVIVAL HORROR • FOTOGRAMETRIA

JUŻ GRALIŚMY!

CHERNOBYLITE

„Strielok? Jaki Strielok?" – pyta: **Ninho**

Chernobylite mami niemal namacalnym klimatem Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia i oferuje wirtualny spacer po jej terenach. Pod grubą, ciężką atmosferą kryje się jednak toporność – zarówno horroru, jak i survivalu, czyli dwóch głównych składowych rozgrywki.

Podczas teleportacji na miejsca kolejnych misji jesteśmy świadkami krótkich wizji.

Skaner i licznik Geigera w jednym – to jeden z najważniejszych gadżetów Igora.

Oczywiście nie można tego uznać za zwiastun sromotnej porażki projektu The Farm 51, bo demo, w które przyszło mi zagrać, odzwierciedla bardzo wczesny etap rozwoju gry. Dlatego też pre-alfę potraktowałem raczej jako przedstawienie założeń Chernobylite'a, mając z tyłu głowy, iż wiele rzeczy może się jeszcze zmienić. Tak przed listopadowym wczesnym dostępem na Steamie, jak i w jego trakcie.

Zeskanuj mnie jak czarnobylską Zonę

Tym, co już teraz robi ogromne wrażenie, jest odwzorowanie terenów Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia. The Farm 51 jakiś czas temu zeskanowało większość Zony na potrzeby Chernobyl VR Project, a teraz dobrodziejstwa fotogrametrii zostały wykorzystane przy okazji gry z krwi i kości. W udostępnionej wersji demonstracyjnej mogłem zwiedzić jedynie okolice ogromnego radaru Duga, tzw. Oka Moskwy, i atmosfera tego miejsca robi wrażenie. Na myśl bardzo szybko przychodzi Stalker, każdy weteran tej serii gier poczuje się jak ryba w wodzie. W Chernobylicie **wcielamy się jednak nie w stalkera, ale naukowca**, Igora, przesiedleńca z okolic Prypeci, który w momencie katastrofy w 1986 roku stracił tutaj swoją kobietę. Teraz, po latach, powraca do Zony, by znaleźć odpowiedzi.

Przygodę rozpoczynamy, gdy wyczerpani uciekamy z czarnobylskiej elektrowni i resztkami sił docieramy do bazy wypadowej. Tam czeka nasz kompan, Olivier – jeden z towarzyszy niedoli, których będziemy mogli wysłać w teren w poszukiwaniu zasobów. Sami również wielokrotnie wyprawimy się do Zony, a każda wykonywana przez nas misja będzie mogła zakończyć się niepowodzeniem, co skutkować ma konsekwencjami w dalszych etapach rozgrywki. Nasi sprzymierzeńcy podczas samodzielnych eskapad również mogą wrócić z pustymi rękami, albo też... nie wrócić w ogóle. To, czy wypady zakończą się powodzeniem, uzależnione będzie nie tylko od doświadczenia wojaków, ale też stanu ich zdrowia oraz racji żywnościowych im przydzielonych.

Kiedy ranne wstają zorze

Każdy dzień w Zonie podzielony jest na trzy części – ranek, południe i wieczór. Po przebudzeniu wybieramy misje sobie oraz towarzyszom, następnie wyruszamy w Zonę, a wieczorem krzątamy się po bazie czy przyglądamy zgromadzonym dowodom i poszlakom. Wspomniana krzątanina ogranicza się do wysprzątania zagraconych pomieszczeń oraz postawienia kilku

mebli – np. stołu do craftingu. Zdecydowana większość na razie tylko stoi i ładnie wygląda, jednak w finalnej wersji mają mieć konkretne zastosowania.

Podczas każdego samodzielnego wypadu do Strefy będziemy mogli odnaleźć wskazówki – tak odnoszące się do zaginionej narzeczonej, jak i innych aspektów historii. Zdjęcia, notatki itp. posłużą Igorowi w sposób podobny do tego, który znamy z Get Even – najpewniej odnalezienie odpowiedniej ich liczby pozwoli zrozumieć daną nić fabularną, a czasem pchnąć opowieść do przodu. Nietrudno więc domyślić się, że **kluczowym momentem każdego dnia jest w Chernobylicie pobyt w Zonie**. W terenie dookoła radaru Duga spędziłem większość z około godziny, którą zajęło mi zbadanie dema. Podstawowym wyposażeniem Igora jest specjalny skaner połączony z licznikiem Geigera. Przyrząd ten nie tylko ostrzeże nas przed zabójczym promieniowaniem, ale także pomoże odnaleźć szereg surowców – od grzybów aż po części elektroniczne. Te posłużą nam podczas prostego craftingu. W Strefie ponadto **przyjdzie nam strzelać, ale odniosłem wrażenie, że mechanika ta jest tutaj, podobnie jak w Get Even, na doczepkę**. Topornie wykonana, nie sprawia żadnej przyjemności. Stąd też, choć używany przeze mnie rewolwer bez większych problemów wystarczał do eliminacji patrolujących teren sołdatów, wolałem się pomiędzy wrogami skradać. Dawało to więcej emocji i pozwalało nie oglądać słabego AI przeciwników w akcji.

Jęki, krzyki i skrzypienie

Na każdą misję wybieramy się za pomocą teleportu, tutejszej anomalii, która pozwala także uciec z miejsca akcji do bazy. Do nadnaturalnych zjawisk należałoby zaliczyć również szereg omamów, które czekają na Igora, dziwne dźwięki za plecami czy nagłe ruchy przed oczami bohatera. Typowe straszaki, nic wielkiego. **Niepokój budowany jest tu raczej samym klimatem Zony, niestety jump scare'y do tej atmosfery nijak nie pasują.** Niezależnie od reakcji samego gracza, wszystkie elementy nadprzyrodzone skutkują pogarszaniem się poczytalności naszej postaci. Na każdą misję w demie przeznaczone było 20 minut (choć twórcy nie wykluczają, że w finalnej wersji tak nie będzie). Jeśli przekroczymy ten czas, Zona staje się jeszcze bardziej wynaturzona niż do tej pory, a nas zaatakuje najpewniej Czarny Stalker – istota, która w trymiga może pozbawić gracza życia.

Miejmy nadzieję, że Chernobylite nie zostanie zabity przez te same błędy, które przyczyniły się do śmierci poprzedniej gry studia, World War 3. Falstart wczesnego dostępu w przypadku gry dla jednego gracza może nie być aż tak dotkliwy, jednak dobrze byłoby go uniknąć. A by tak się stało, The Farm 51 **potrzebuje jeszcze kilku miesięcy wytężonej pracy**. Wiele wskazuje jednak na to, że developerzy są mądrzejsi o poprzednie potknięcia – na wejście na Steama dają sobie jeszcze pół roku. Pozostaje więc trzymać kciuki, że zostaną one solidnie przepracowane i dostaniemy grę, którą zapamiętamy z czegoś więcej niż bycia wierną kopią Czarnobylskiej Strefy Wykluczenia. |CDA|

Give it a Kick

Wielkim sukcesem okazała się decyzja twórców o zebraniu dodatkowych funduszy za pośrednictwem Kickstartera. Nie tylko osiągnęli zakładany pułap 100 tysięcy dolarów (który pozwoli na rozbudowanie terenu samej elektrowni atomowej) w zaledwie dziewięć dni, ale w momencie, gdy czytacie te słowa, najpewniej udało się uzyskać 150% zakładanej kwoty. Tym samym zrealizowano już trzy dodatkowe cele, wśród których znajdują się: lokalizacja gry w dodatkowych językach, crafting amunicji i elementów broni oraz nagranie rzeczywistych odgłosów Zony. Wśród kolejnych pomysłów znajduje się dokooptowanie nowego towarzysza broni, możliwość eksploracji tzw. Czerwonego Lasu, jak również powstanie „wirtualnego muzeum Czarnobyla", z którego poznamy prawdziwą historię katastrofy elektrowni jądrowej.

EA a loot boksy

Podczas pierwszej wizyty w okolicach Oka Moskwy możemy spotkać handlarza, Evgeniya Andrusheva. Stalker zaproponuje nam nietypowy barter – za jedną rację żywności dostaniemy od niego skrzynkę z losową zawartością. Mężczyzna nazywa ją „box with loot", co jest jawnym naigrawaniem się z loot boksów. A teraz spójrzcie na pierwsze litery imienia i nazwiska osoby oferującej nam kota w worku... (Niestety żart nie działa tak dobrze przy prawidłowym polskim zapisie imienia Jewgienij).

Ma zadatki na dobrą grę, ale na razie broni się głównie klimatem.

Wejść na Oko Moskwy niestety nie było mi dane.

CIESZY

- świetny klimat
- wiernie odwzorowane tereny Zony
- kilka ciekawych mechanik rozgrywki

NIEPOKOI

- strzelanie jest takie sobie
- horror to głównie straszaki
- czy nadmierne ambicje nie pogrzebią projektu?

- PRODUCENT: DRAW DISTANCE
- DATA WYDANIA: II KWARTAŁ 2019 (WCZESNY DOSTĘP)
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA WCZESNY DOSTĘP
- MULTI: MOŻE KIEDYŚ

TWIN-STICK SHOOTER • WESTERN

JUŻ GRALIŚMY!

Ritual: Crown of Horns

Zaczął od wskazania palcem na słonia w salonie: **Papkin**

Scenariusz pisze Cross. Produkuje Berlin. Studiem zawiaduje Mielu. Trudno udawać, że ich nie znam i że nie łączą nas serdeczne relacje.

W dziesięcioosobowym zespole znaleźli się dwaj wieloletni współpracownicy CD-Action oraz weteran Neo Plusa, Gamezilli i Gram.pl. Pisanie o ich dziełku to etyczny zgryz... ale też szansa, by ugryźć temat wnikliwie. Wskazówek, co właściwie panowie próbują sprezentować swoim twin-stick shooterem, upatruję właśnie w ich dziennikarskiej działalności. Cross, ze swoim zamiłowaniem do surrealistycznego kina, pisze groszowy acid western. Berlin – jeden z najgłośniejszych admiratorów Hotline Miami w Polsce – próbuje zrobić w Polsce Hotline Miami. Nad wszystkim czuwa zaś Mielu, wieloletni naczelny branżowych mediów, wnoszący do ekipy atut, który trudno przypisać jego współpracownikom. Rozsądek.

Choć akcja rozgrywa się w całych Stanach, developerzy mają Gorącą Linię z Miami.

1,5-stick shooter

Zapraszając na spotkanie w siedzibie Draw Distance (dawniej: iFun4all) – Berlin nęci lapidarnym: **„robimy z*******ą grę indie o strzelaniu"**. Gdy wychodzę ze studia, wiem, że większa część tego zdania jest prawdziwa. W Ritual wcielamy się w XIX-wiecznego rewolwerowca, który zabezpiecza odprawiane przez wiedźmę rytuały. Obrzędy próbują zakłócić kultyści, którzy w trakcie krótkich (3-5 minut) etapów sukcesywnie przebijają się przez barykady i drzwi. Ich opór da się zdusić tylko przy wsparciu dwójki przyjaciół – panów Smitha & Wessona.

Zapytawszy, co wyróżnia twin-stick shootera krakowskiego studia, Berlin replikuje, że przede wszystkim nie jest to twin-stick shooter, ale 1,5-stick shooter (czym poniekąd udowadnia, że musi jeszcze popracować nad formułowaniem chwytliwych komunikatów dla prasy). Możemy strzelać z rewolweru bezrefleksyjnie, ale również – przystanąć, wcisnąć lewy trigger i skupić uwagę na jednym tylko celu (w czym pomaga przyklejający się wówczas celownik). Wada? Wolniejszy chód. Zaleta? Większa zabójczość.

Zapewniam was przy tym, że po wrzuceniu na mapę gracz nie prowadzi rachunku zysków i strat. Jest na to zbyt skonfundowany. Zewsząd nieregularnie nacierają demony, żaden front nie jest zbyt długo zamknięty, a żonglerka uzbrojeniem nastręcza trudności. **Wystarczą jednak dwie godziny, by nieskoordynowana miotanina nabrała rytmiki i regularności przywodzących na myśl Crypt of the NecroDancer.**

W kaburach możemy trzymać kilka broni. Niezbyt pomysłowych, ale całkiem w swej klasyczności zróżnicowanych. Rewolwer to świetny wybór, nim zrobi się za gorąco. Strzelba nadaje się do likwidowania skupisk. Karabin – do odpychania (siłą odrzutu) od drzwi i okien. Tradycyjna kusza – do przetrzebiania szeregów, bo bełt może położyć trupem kilku przeciwników w rzędzie. Szybkostrzelna kusza – do natychmiastowego wyrzucenia z gry, ponieważ zupełnie burzy ona balans rozgrywki.

Znaczące znaczniki

Zebrawszy odpowiednią liczbę dusz (zagadka dla naszych wieloletnich czytelników: skąd producent zaczerpnął walutę?), możemy skorzystać ze zdolności. Związać oponentów łańcuchem (co w prezentowanej wersji nie działało), rzucić w nich granat (działało i jakoś wyglądało) albo wciągnąć w wir (działało, ale nie wyglądało). Ewentualnie: przywdziać na moment zbroję z kolców lub rozłożyć wieżyczkę strażniczą.

Tych kilka sztuczek pomaga ugasić kolejne pożary, które – mimo raptem kilkuminutowych etapów – wybuchają szokująco często. Częściowo: przez tempo i liczbę wrogów. Częściowo: przez niedostatki interfejsu. Przydałyby się umiejscowione na krawędziach ekranu znaczniki (ewentualnie: werbalne komunikaty), które informowałyby nas o kierunkach ataków. Zwłaszcza że choć plansze nie należą do

RITUAL: CROWN OF HORNS

RWD

W 2017 r. firma pozyskała z unijnej kasy prawie 1,4 mln zł, czego efektem miało być przygotowanie „systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki". Słowem: krakusi mieli się nauczyć czerpania z „danych rzeczywistych", co pomału faktycznie się dzieje. W Serial Cleanerze wpływ na rozgrywkę miała pora dnia, która determinowała dostępne zadania czy zasięg wzroku strażników. Ritual ma z kolei pobierać informacje związane z astronomią i w oparciu o nie oferować opcjonalne wyzwania.

Przed rytuałem

Opracowując Rituala, zespół wiedział tyle, że powinien skierować swój tytuł na Switcha (na którym zaskakująco dobrze sprzedał się Serial Cleaner). Pierwszy prototyp diametralnie różnił się jednak od gry, która za moment wyląduje we wczesnym dostępie; nim jeszcze demony w ogóle pojawiały się w zasięgu wzroku, bohater zbierał materiały, wznosił umocnienia i konstruował bazę, której miał później bronić. Słowem: miał to być top-downowy Fortnite: Save the World czy Metal Gear Survive. Po targach PAX Seattle grę po cichutku jednak zresetowano, skupiając się na fundamentach: opracowaniu satysfakcjonującej walki.

Ewidentnie ekipa pozostaje również w kontakcie z Berlinem.

wielkich, wcale często zdarzyło mi się wypuścić na któryś z krańców, by moment później odkryć, że moja wiedźma raczej dycha niż oddycha. Odbioru bynajmniej nie polepszały glitche (wrogom zdarza się brzydko przenikać przez barykady) oraz moc niewiadomych. **Wiele z pokazywanych mi elementów poprzedzały uwagi, że to „być może" będzie, to „raczej" zaprezentujemy, a to „chyba" się pojawi.**

Już teraz Ritual próbuje natomiast skusić pewnym zróżnicowaniem. Obok przeciwników skupionych na dotarciu do wiedźmy pojawiają się i ci, których zadaniem jest upolowanie gracza. Kultyści atakują siekierami i włóczniami, kamikadze eksplodują, psy skaczą, a jeszcze trzeba wypatrywać tarcz, skutecznie blokujących wystrzały lub nawet odbijających pociski! Plansze bywają skonstruowane pomysłowo (że wyróżnię stację kolejową, w której chroni nas labirynt barierek, przejść i murków), a wyzwania zdają się piętrzyć. Na jakimś etapie wiedźma zaczęła teleportować się między kilkoma punktami na mapie. Innym razem by się do niej przebić, oponenci musieli wcześniej zniszczyć dwa totemy strażnicze.

Jest i quasi-boss – ruchliwy zestaw zębatek, ostrzy i trybów, którego rdzeń musimy zniszczyć... albo przetrwać kilka minut jego ciągłych ataków. (Co w udostępnionej wersji było zresztą tak łatwe, że kolega Berlin raportował sprawę programiście jeszcze podczas mojej sesji z Ritualem. Wszyscy jak zahipnotyzowani wpatrywaliśmy się w sekwencję, która w założeniach miała skrzyć się napięciem, a skończyło się na tempie arthouse'owego, islandzkiego kina).

Truposz

Scenariusze top-down shooterów są zazwyczaj tak szczupłe, że gołębie same im znoszą precle, a wiewiórki darowują orzechy. Ritual ma się na tym tle wyróżniać... ale na razie na poziomie deklaracji, bo gra wystartuje we wczesnym dostępie bez fabularnego komponentu. Wcielimy się w Daniela Goodchilda, łowcę głów współpracującego z rządem Stanów Zjednoczonych. Mimo początkowego sceptycyzmu najemnik przyjmie zlecenie na wiedźmę, by w prologu zginąć z rąk tajemniczych kultystów. Magiczka przywróci mu życie i zaoferuje współpracę, która stanie się pretekstem do zemsty na oprawcach i odkrycia spisku na szczytach wielkiej polityki. Jak (w swoim stylu) charakteryzuje to wszystko Cross: ***– To kaseta VHS, na której „Truposz" Jarmuscha (ze słowackim dubbingiem) został częściowo nadpisany włoskim ultraviolent spaghetti B-westernem.***

Rolę huba ma pełnić Kansas, geograficzne serce Ameryki. Wiedzę o świecie zdobędziemy, biorąc na spytki mieszkańców osady, w której kwitną zresztą handel i usługi. Rewolwerowiec sprzeda nam broń, a macherka – sprezentuje dodatkowe wyzwania, nagradzane fatałaszkami (kapturkami, amuletami czy pelerynkami). Stąd też wyruszymy na kilka łańcuchów zadań (we wczesnej wersji: ok. 18, w pełnej: ponad 40), zahaczających o bagna Luizjany, Salem czy wielkie zakłady karne (choćby Eastern State Penitentiary, niegdyś najsłynniejsze więzienie świata). Przygrywać ma nam soundtrack związanych z Blooberem Andrzeja Janickiego i Brunona Lubasa, którzy **postarają się udowodnić, że da się pożenić black metal i country**. (Choć na razie ich wysiłki wskazują raczej na inspiracje Castlevanią).

Żeby się z nią porozumieć, musicie wykręcić kierunkowy do Krakowa.

Na razie widzę rogi... ale nie widzę korony.

Horyzont zdarzeń

– Nie musimy mieć najlepszej gry akcji ever. Mamy mieć grę, przy której będziesz się porządnie bawił – sentencjonalnie zauważa Mielu. Wychodząc z Draw Distance, nie mogę się jednak pozbyć wrażenia, że zaprezentowano mi ją za wcześnie. Nawiązując do tytułu: na razie widzę rogi... ale jeszcze nie układają mi się one w koronę. **Czy ludzie, którzy potrafią pisać o grach, potrafią pisać gry** – dowiemy się w nadchodzących tygodniach. |CDA|

CIESZY

- autorskie podejście do twin-stick shooterów
- dynamika starć
- moment, gdy z chaotycznych walk zaczyna się wyłaniać porządek

NIEPOKOI

- moc błędów
- o historii słyszę na razie głównie deklaracje

PRODUCENT: ROB WASS/DINOSAUR BYTES
DATA WYDANIA: NIEZNANA
JAK ZAGRAĆ: ZAPŁACIĆ MINIMUM 5 DOLARÓW NA PATREON.COM/CLIVENWRENCH
MULTI: BRAK

PLATFORMÓWKA 3D • DO SZPIKU KOŚCI

JUŻ GRALIŚMY!

CLIVE 'N' WRENCH

Małpą kręci: **spikain**

Królik i małpa podróżują w czasie i przestrzeni przy pomocy lodówki. Jeżeli przekracza to twoją granicę tolerancji, przerzuć stronę.

Park po prawej nazywa się Nick Park. Ha!

Żaląc się kiedyś na łamach CDA na stan segmentu platformówek 3D, nie spodziewałem się, że tak drastycznie się on odmieni. W ciągu ostatnich dwóch lat nowe gry z tego gatunku, które spotkały się z uznaniem graczy i recenzentów, wydane zostały i przez małe studia (A Hat in Time), i dużych wydawców (Astro Bot). W tę złotą erę zdaje się wpisywać jeszcze jedna produkcja, która – jak Yooka-Laylee – **odwoła się do ciepłych wspomnień po takich seriach jak Banjo-Kazooie czy Jak and Daxter**.

Space Between Time

Zwłaszcza po tym pierwszym duecie, bo to chyba on pozostawił największą dziurę w sercach fanów. CNW nawiązuje do starych gier Rare na wszelkie możliwe sposoby. Tutaj też sterujemy dwiema postaciami, małą i dużą (tym razem małpka siedzi na plecach królika), zbieramy kilka rodzajów znajdziek, a i ruchy mamy wprost wyjęte z klasyki trójwymiarowych platformówek. Jest skok zwykły, skok wyższy, skok dłuższy, ground pound, atak na lądzie, w locie, kręcenie małpą jak śmigłem, żeby powoli opadać... brakuje tylko „mariowego" odbijania się od ścian, ale architektura otoczenia i tak nie przewidywałaby go zbyt wiele. A przynajmniej w tych lokacjach, które mogłem zwiedzić na obecnym etapie prac.

Co to za etap? Są podstawy platformowania i większość potrzebnej fizyki, cztery kilkuczęściowe światy, jeden boss i niewielki hub, w którym pooglądać można zamknięte drzwi do światów zaplanowanych, ale jeszcze nieskończonych. Potencjał jest ogromny, bo **twórca ewidentnie wie, co działa, a co nie działa w produkcjach z tego gatunku** – pozostało jednak sporo pracy do wykonania. W tej chwili gra wygląda słabo, jest też trochę „niedopowiedzeń" w sterowaniu postacią – czasami na przykład nie chwyta za brzeg platformy i pozostaje nam domyślać się dlaczego.

Wreszcie jakaś gra z Dzikim Zachodem! ;)

The Chimp, the Bag and the Bunny

Co się zaś tyczy samych światów – pod względem tematycznym są przede wszystkim spójne i niesztampowe. Jest poziom mafijno-bagienny, karykaturalny Dziki Zachód, pochmurne brytyjskie miasto oraz Bunny, I Shrunk the Chimp, czyli mieszkanie, które eksplorujemy jako minikrólik i minimałpa. Poziom ten spodobał mi się chyba najbardziej (zwłaszcza że da się zalać łazienkę), ale cała reszta (może poza bossem) też jest super. Wszystkie zbudowane zostały z pełnym zrozumieniem gatunku – podzielono je na kilka części, więc np. z westernowego miasteczka przechodzimy do kopalni. Dlatego, choć światy są spore, nie sposób się w nich zgubić, bo składają się z mniejszych „przytulniejszych" sekcji. Przy współczesnych standardach branży (wrzućmy otwarty świat do wszystkich gier!) to bardzo istotne, bo zbyt duże lokacje w tego typu grach rodzą więcej problemów niż korzyści.

Grę dobrą od świetnej odróżnia często dbałość o szczegóły niezwiązane z sednem rozgrywki. Czujemy wtedy, że twórcy dodali do swojego dzieła coś ponad normę. Pod tym względem Rob Wass, jednoosobowe studio odpowiadające za CNW, przekracza oczekiwania. Pomijając zalew dowcipów i nawiązań (z których część bez wątpienia umknie pokaźnej części odbiorców), jest tu np. trochę zabawy dźwiękiem – jak echo w kanionie czy dynamiczna muzyka w hubie (instrumenty zmieniają się w zależności od tego, do którego wejścia podchodzimy).

Cajun Mob Bog

To dopiero alfa, więc podczas gry borykałem się z przeróżnymi problemami natury technicznej – a mimo to wymaksowałem to, co dało się wymaksować, po czym z przyjemnością jeszcze wracałem do odwiedzonych już miejscówek. Jestem względnie spokojny o przyszłość gry, ale dla jasności podkreślę: obecny build (który można sprawdzić na Patreonie – patreon.com/CliveNWrench) to rzecz dla entuzjastów, prawdopodobnie zupełnie niestrawna dla osób po prostu szukających dobrej zabawy. Za to ktoś, kto zęby zjadł na Dżakach, Raczetach czy innych Mariuszach, znajdzie w niej kawałki czegoś świetnego. Czy na premierze złoży się to w sensowną całość godną jakiegoś napuszonego miana „duchowego następcy" – nie wiem. Ale jestem dobrej myśli, bo na razie Clive 'N' Wrench **zapowiada się po prostu na bardzo dobrą trójwymiarową platformówkę**. W pięknych czasach żyjemy, kurka wodna. |CDA|

CIESZY

- **solidne podstawy trójwymiarowego platformera**
- **charyzmatyczne postacie**
- **charakterystyczne levele**
- **małpa służy za śmigło, rozumiecie to**

NIEPOKOI

- **sporo do dopracowania**
- **ale i dużo czasu, bo nie ma oficjalnej daty premiery**
- **gra jest w produkcji od 2011, więc na wszelki wypadek spodziewam się, że nie zagramy wcześniej niż w 2021**

- PRODUCENT: RED DEV STUDIO
- DATA WYDANIA: 2019
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (36 ZŁ)
- MULTI: BRAK

SLASHER • 2D • PIEKŁO POWTARZALNOŚCI

JUŻ GRALIŚMY!

DOWN TO HELL

Do piekła skacze, ziewając po drodze: **Eugeniusz Siekiera**

King napisał kiedyś zgrabne opowiadanie o tym, że piekło to powtarzalność. Robienie w kółko jednej i tej samej rzeczy, będąc uwięzionym w niekończącej się pętli. Szkoda, że autorzy Down to Hell postanowili aż nazbyt dosłownie tę wizję zinterpretować.

Starcia z bossami to nie przelewki. Po przegranej boli najbardziej to, że trzeba powtarzać długie i nudne fragmenty.

Początki są obiecujące, ale bardzo szybko rodzą się wątpliwości. W ramach wczesnego dostępu krajanie z Red Dev Studio udostępnili pierwszy rozdział opowieści, w którym **przemykamy przez kilka identycznych poziomów, walcząc z tymi samymi przeciwnikami w dokładnie taki sam sposób**.

Walka? Standardowa

Mamy mocne i słabe ciosy, uderzenia dobijające wroga, ataki magiczne pożerające pasek many (którą uzupełniamy klasycznymi niebieskimi miksturami), nie zawsze zdający egzamin unik oraz banalne combosy rozpisane na jeden lub dwa przyciski. Przy specjalnych kapliczkach (robią również za punkty zapisu, lecz są niestety bardzo oszczędnie rozmieszczone) można zerknąć na listę broni, kombinacji i skilli czekających na odblokowanie, ale ceny są iście zaporowe, więc na obecnym etapie nie zaszalejemy.

Potyczki z miechem armatnim często rozgrywają się na modłę starć z Devil May Cry. Pojawia się czerwona zapora odcinająca dostęp do dalszych sekcji mapy i nie zniknie, póki nie padnie ostatni piekielnik. Ci często atakują falami, kiedy indziej z kolei czas do końca nierównej walki odlicza stoper widoczny na górze ekranu. Bez względu na metodę uprzykrzania nam życia zabawa sprowadza się do prostackiego machania scyzorykiem i przeskakiwania na drugi koniec ekranu, gdy robi się zbyt gorąco. Trochę mało jak na tytuł aspirujący do miana dwuwymiarowego slashera z elementami RPG. Sama idea nie jest złym pomysłem, a takie produkcje jak Salt and Sanctuary udowodniły, że da się to zrobić dobrze. Tutaj jak na razie jest zbyt mało treści, a to, co otrzymujemy, okazuje się aż nazbyt monotematyczne. Nieważne, czy grasz godzinę, czy kwadrans, odnosisz wrażenie, że widziałeś już wszystko.

Średnio, ale z potencjałem

Przez pierwsze lokacje przelatujemy bez zająknięcia, po czym trafiamy na bossa, który trzepie nam tyłek aż miło. Lubię wymagających skurczybyków, ale wkurza mnie, gdy konieczność nauki okupiona jest powtarzaniem tego, co niepotrzebne. **Po zgonie gra cofa nas o dobry kwadrans i zmusza, byśmy raz jeszcze przebijali się przez to, co usypiało już za pierwszym razem.** Gdy okazało się, że potrzebuję na przyjemniaczka kilku podejść, możecie sobie wyobrazić, jakich wiązanek musieli słuchać moi sąsiedzi. Co więcej, po zgonie tracimy zebrane punkty doświadczenia, choć są one do odratowania, jeśli zbierzemy je z miejsca, w którym dostaliśmy bęcki.

Owszem, **klimat tej krwawej łaźni jest całkiem niezły**. Świat wydaje się odpowiednio sugestywny, demoniczna armia, choć niezróżnicowana, jest należycie odpychająca, do tego ten mamroczący w tle narrator, który sadzi jakieś komunały i chyba trochę za bardzo chce być mroczny. Świetna jest też stylistyka, tylko znów – zero urozmaiceń. Bliźniaczo podobne tła, identyczne nagie drzewa i niebo spowite czerwonawym blaskiem zachodzącego słońca.

Niczym w DMC drogę blokują czerwone ściany, które znikają dopiero po utłuczeniu wszystkich piekielników.

Co jeszcze dobrze wypadło? Metalowe kawałki (patrz: ramka), które przygrywają podczas trudniejszych starć, autentycznie zagrzewają do walki. Ale to wszystko wciąż za mało, by moje czarne serduszko zabiło szybciej. Chcę wierzyć, że później będzie ciekawiej, różnorodniej, lepiej, więc pozostało czekać na kolejne epizody (łącznie pięć), które mają się pojawiać w kilkumiesięcznych odstępach. |CDA|

CIESZY

- ponury, ładnie odmalowany świat
- wymagający i dobrze zaprojektowani bossowie
- metalowe kawałki na ścieżce dźwiękowej
- daje nadzieję na większą różnorodność w kolejnych epizodach

NIEPOKOI

- na razie jednak gra zamęcza swoją powtarzalnością
- prostacka walka z identycznymi przeciwnikami
- zbyt oszczędne rozmieszczenie checkpointów

Metal i piekło

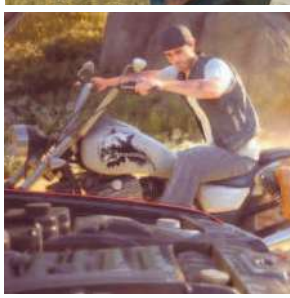
Muzyka, która przygrywa podczas eksploracji, to prosta, zapętlona melodia, która, najogólniej rzecz biorąc, nie porywa. Zupełnie inaczej wyglądają starcia z silniejszymi przeciwnikami, które zilustrowano energetycznym metalem, między innymi w wykonaniu zespołów Decapitated i Koronal. Wraz z kolejnymi epizodami ścieżka dźwiękowa zostanie wzbogacona o kawałki innych kapel.

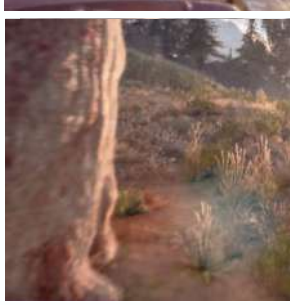
Dziwna sprawa z tym Days Gone! Gra zdobyła na Metacriticu średnią 72% – ale wcale nie dlatego, że wszyscy uznali ją za typową „siódemkę", bo siódemek jest tam stosunkowo niewiele. Recenzenci wahają się raczej pomiędzy piątką a dziewiątką. Rzadko zdarza się aż taki rozstrzał. A jak jest u nas – pewnie domyślicie się po wypowiedzi Ninho otwierającej GameWalkera. ***[spikain]***

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 29 GIER**

DAYS GONE

- **AUTOR**: NINHO
- **PS4**
- **STRONA**: 32





Ninho: To kolejny świetny exclusive Sony – gra zdolna stawać w szranki z The Last of Us pod względem fabularnym, a z Gothikiem, jeśli weźmiemy pod uwagę niedopracowanie. Choć do premiery sporo się poprawiło, to tak już Days Gone zapamiętam – zabugowaną, ale cholernie grywalną i wciągającą. Zważywszy natomiast na fakt, że ponad 20 gigabajtów patchy poprawiło naprawdę sporo, to mamy solidnego kandydata do gry roku. Dość napisać, że pierwsze przejście zajęło mi ok. 80 godzin, a zaraz po wymaksowaniu wszystkich możliwych aktywności rozpocząłem grę drugi raz i wciąż trudno było mi się oderwać. Zazdroszczę wszystkim, którzy swój pierwszy raz z Days Gone mają dopiero przed sobą.

CormaC: Chętnie sprawdzę, skąd w internecie tak ogromny rozstrzał ocen (w chwili, gdy to piszę: od 96% do 30%) i opinii, ale chyba poczekam, aż dostanę Days Gone w PS Plusie. Mam wrażenie, że stanie się to dosyć szybko.

Ninho: Po przejrzeniu kilku recenzji z ocenami od 50% w dół zauważam tendencję do wytykania błędów, które zlikwidował w dużej mierze 17-gigabajtowy patch 1.03. No i tego, że ludzie nie robiąc/nie kończąc wątków pobocznych, nie otrzymali wszystkich odpowiedzi. Ja ostatnie znalazłem dopiero kilka godzin po napisach końcowych. Faktem pozostaje też to, że przez pierwszych dobrych kilka godzin byłem rozczarowany. Dopiero później nadszedł zachwyt.

spikain: Miałem tu zaserwować jakiś doskonały żart na temat gier z zombie, ale przecież to nie jest gra z zombie, tylko ze „świrusami"!

TROPICO 6

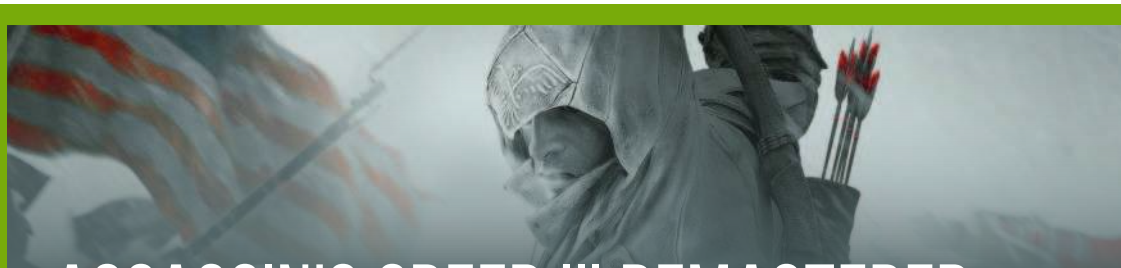
- **AUTOR**: ALLOR
- **PC**
- **STRONA**: 40

Allor: Jeśli uwierzysz materiałom promocyjnym i nastawisz się na grę pełną humoru, a do tego jeszcze lekką i przyjemną, to... jest ona lekka i przyjemna tylko pod warunkiem, że lubisz zaawansowane symulacje ekonomiczno-polityczne. Takie z wydobywaniem surowców, przemysłem przetwórczym i ciężkim, dbaniem o zdrowie i samopoczucie mieszkańców, infrastrukturą drogową, rozrywkową i turystyczną, a do tego z piratami, cudami świata, lotami w kosmos i bronią atomową. Szkoda tylko, że zabrakło wersji polskiej, nawet menu jest bowiem po angielsku (i w kilku innych językach, ale nie naszym rodzimym).

enki: Rozumiem i nawet jakoś tam szanuję, ale Anno 1800 jest lepsze.

Mac Abra: To Tropico jest co najwyżej takie... letnie.

Allor: Czyli idealne, bo upałów mam już powoli dosyć. W kwietniu!



ASSASSIN'S CREED III REMASTERED

- **AUTOR**: EUGENIUSZ SIEKIERA
- **PC, PS4, XBO, NS**
- **STRONA**: 52

Siekiera: Remaster poprawny, ale zachowawczy. Poprawki graficzne widać gołym okiem, choć najwięcej dobrego robią nowe oświetlenie i nasycona kolorystyka, dzięki czemu „trójka" przestała w końcu być taka szarobura. Zmiany w rozgrywce są z kolei na tyle subtelne, że można je zwyczajnie przeoczyć, przez co gra się tak samo jak w pierwowzór. Jeśli go znasz, dwa razy się zastanów, nim wywalisz 160 zł na starą grę ubraną w kilka nowych fatałaszków. Duży plus za komplet DLC i Liberation w pakiecie.

enki: Nawet nie ma co się zastanawiać – po Odyssey jedyny Asasyn, do którego mógłbym wrócić, to Black Flag.

CormaC: Ja już do Black Flaga niestety nie mam po co wracać, bo zrobiłem w nim niemal wszystko, co było do zrobienia, a w zbieraniu odłamków Animusa nie widzę sensu. „Trójkę" natomiast wspominam mile ze względu na nieeuropejski setting prezentujący wydarzenia niezwykle istotne dla historii świata, o których wiedziałem stosunkowo niewiele.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Gra, przy której zarwałeś/aś najwięcej nocek, to...?

spikain: Pewnie któreś MMO, ale to byłaby zbyt prosta odpowiedź. Z singlowych... Pokémon LeafGreen?

Mac Abra: Niewątpliwie Steel Panthers – turowa gra strategiczna w realiach II wojny, z czołgami. Oraz Pirates! na ośmiobitowym C64.

Krigore: Quake II – ogrywany nocami w kafejkach internetowych i u kumpli, kiedy znosiliśmy komputery w jedno miejsce, by popykać w deathmatcha.

Cursian: Zacznijmy od tego, że nigdy w życiu nie zdarzyło mi się poświęcić snu na rzecz gry, nieważne, jak dobra by nie była. Lubię wieść uporządkowany żywot i z reguły idę lulu o zbliżonej godzinie. Jeśli idzie o to, na którą grę poświęciłem najwięcej czasu, to zdecydowanie World of Warcraft. Z singlowych m.in. Herosi i BG, a z nowszych AC Odyssey, choć RDR 2 też nieźle sobie poczyna.

Smuggler: Nie, nie przy Mass Effekcie. :) Prawdopodobnie przy którymś z HoMM. Pamiętam też 3-4 nocki z rzędu zarwane przy Dungeon Siege'u oraz Fable, bo z różnych przyczyn wtedy tylko w nocy miałem czas grać. Wspomnę jeszcze szalony maraton w Knight Lore na ZX Spectrum – gra nie miała sejwów, więc grałem w nią praktycznie non stop przez chyba trzy dni, po 18-20 godzin, bo byłem wtedy na L4.

Allor: Saboteur na ZX Spectrum, Harpoon na Amidze i World of Warcraft na pececie. *(Smuggler: Saboteur?! Toż to na Specu da się przejść w 10 minut, i to bez speedrunu!). (Allor: A próbowałeś na wyższym poziomie trudności? A?). (Smuggler: 20 minut?).*

Siekiera: W pierwszego i drugiego Gothica grałem metodycznie, powoli i wielokrotnie, rozkoszując się każdym elementem tego świata. Diablo II zaliczyłem nieskończoną liczbę razy niemal każdą postacią (najwięcej Czarodziejką). Quake'a i Duke'a 3D rozkładałem na czynniki pierwsze, każdą mapę, na każdym możliwym poziomie trudności (tworzyłem nawet własne, ale pomińmy to...). A po premierze GTA 3 miałem takiego jobla, że potrafiłem godzinami tłuc się po mieście bez celu, jeżdżąc... zgodnie z przepisami ruchu. I przez lata systematycznie do „trójki" wracałem (później tylko San Andreas zdołał ukraść mi tyle czasu). Na pewno przy kilku tytułach świt mnie zastał.

9kier: Gram głównie wieczorami i nocami, więc pytanie powinno brzmieć: przy której grze zarwałaś najwięcej dni? Tytułów zbyt wiele, by je wymienić, ale jestem przekonana, że były to szeroko pojęte strategie – ekonomiczne i taktyczne.

Ninho: Odpowiedź musi brzmieć Days Gone. Tydzień, dzień w dzień do minimum czwartej nad ranem, z rekordem, gdy wątek fabularny mnie wciągnął wyjątkowo mocno, nocki kończącej się o szóstej. Cztery godziny snu i znowu byłem w Oregonie.

CormaC: Bardzo źle znoszę niewyspanie, więc staram się nie zarywać nocek. Pamiętam tylko dwa przypadki, gdy siedziałem przy grze do rana. Za pierwszym razem nie mogłem oderwać się od... Frozen Bubble. Na Linuksa. (Najwyraźniej miałem w liceum za dużo wolnego czasu, skoro bawiłem się Linuksem, który kilkanaście lat temu był koszmarem już na etapie instalacji/kompilacji jądra). Drugim winowajcą był Wiedźmin 3, a dokładniej – rozgrywki gwinta, które wciągnęły mnie wręcz patologicznie.

MORTAL KOMBAT 11

- **AUTOR**: KRIGORE
- **PC, PS4, XBO, NS**
- **STRONA**: 54

Krigore: Poukładana, przemyślana, ze świetną mechaniką, piękna, wielokrotnie nawiązująca do całej gamy gier z serii. Nowy Mortal błyszczy – oczywiście rubinowo – dając wielką satysfakcję z gry. Możemy tu znów bawić się w wielu trybach rozgrywki, dostosowywać ulubionych wojowników jak nigdy wcześniej i eksplorować bardzo ciekawie zrobioną kryptę. By odblokować wszystko, trzeba dziesiątek, jeśli nie setek godzin gry – ale dla fanów to chyba nie problem. Mikrotransakcje też są – moim zdaniem jednak nie przeszkadzają, a dotyczą głównie kosmetyki.

Siekiera: W „dziewiątkę" zagrywałem się tygodniami, X z niewytłumaczalnych powodów nie potrafiła mnie kupić i po dziś dzień leży, czekając na drugą szansę. „Jedenastka" pewnie też się doczeka, tylko kiedy, kurczę, kiedy. Z drugiej strony jeśli już grać w bijatyki, to tylko takie.

Ninho: Krigore od pół roku zapraszał mnie na wspólne granie, a jak już gra wyszła, to temat ucichł. Quitality!

Allor: Grałem w MK na Amidze, ale to już nie wróci...

WEEDCRAFT INC

- **AUTORKA**: 9KIER
- **PC**
- **STRONA**: 58

9kier: Tycoon o uprawie i sprzedaży marihuany, który rozkręca się stanowczo zbyt powoli i wypala oczy żenującymi dialogami. Jednocześnie kliker, który wymaga dużo męczącego mikrozarządzania, ale jak na klikera przystało – wciąga jak diabli. Syndrom jeszcze jednej sadzonki?

CormaC: Czy to dziwne, że grze o marihuanie nigdzie się nie śpieszy?

Mac Abra: Niezłe, ale tylko w leczniczych, a w sumie homeopatycznych dawkach.

Allor: Homeopatii w to nie mieszaj, już placebo i nocebo mają więcej sensu.

Krigore: Gra, w której można sadzić marihuanę i zbijać kapustę – warta co najmniej garści orzechów.

enki: To w dużej mierze klikanina, która, gdy dać jej szansę, po powolnych początkach wciąga. Aż przestaje. Ale co zarobione, to moje.

Ninho: Czy jeśliby odjąć „kontrowersyjną" (przynajmniej w naszym kraju) tematykę, to byłby w ogóle sens o tej grze mówić?

Smuggler: Jakoś tego nie trawię. Nawet po trawie, leżąc na murawie.

POWER RANGERS: BATTLE FOR THE GRID

AUTOR: NINHO
PC, PS4, XBO, NS
STRONA: 60

Ninho: Nie tak powinno się obchodzić 25-lecie marki. To bijatyka poprawna u podstaw, z bardzo przyjemną rozgrywką i skandalicznie ubogą zawartością. Nie usprawiedliwia jej nawet fakt, iż kosztuje mniej niż 100 złotych. Gdzie Rita, gdzie Zed, gdzie Alfa?!

enki: Crossover Power Rangers i znakomitej ścigałki Codemasters? To już wolę czystego Grida.

Allor: Tak, o nowego Grida to bym powalczył. Nawet z megagrzmotozordem, bo to brzmi tak głupio, że śmiechem bym go zabił.

Mac Abra: Gdy przypomnę sobie jakikolwiek fragment serialu „Power Rangers", mam -25% do IQ po pięciu sekundach flashbacka. Dziękuję, postoję.

CormaC: Wciąż zastanawiam się, o co chodzi z majtami i morfiną w tytule serialu.

Krigore: Ninho, a pokażesz czytelnikom swojego megagrzmotozorda? :)

Ninho: Nie. Nie ma się czym chwalić.

WORLD WAR Z

AUTOR: NINHO
PC, PS4, XBO
STRONA: 66

Ninho: Ani to adaptacja książki, ani filmu. To Left 4 Dead 2 na znanej licencji. Grało się w to jak w grę sprzed dekady, wygląda toto niewiele lepiej. Ogólnie nie polecam. Za to książki Brooksa jak najbardziej, film z Bradem Pittem już niekoniecznie. Choć to i tak półka wyżej od gry.

CormaC: Cóż, znana licencja najwyraźniej zadziałała, bo choć gra jest nędzna, to w tydzień sprzedano ponad milion egzemplarzy.

enki: Książkowy pierwowzór Maksa Brooksa przeczytałem dwukrotnie – i byłaby z niego znakomita przygodówka, symulator spacerowicza, RTS, survival, a nawet postapokaliptyczny city builder. I nawet nie mam za złe filmowcom, że zostawili z treści książki tytuł i ćwierć jednego wątku. Ale w Left 4 Deady grałem już dawno temu...

spikain: Czy wiesz, że... po spektakularnym sukcesie powieści World War Z Max Brooks napisał „Minecraft: Wyspa"?

BATTLEFIELD V
BURZA OGNIA

AUTOR: KRIGORE
PC, PS4, XBO
STRONA: 64

Krigore: Fajne, ale zdecydowanie za późno. Gdyby tak zacząć od premiery, to mam wrażenie, iż BFV przyjąłby się zdecydowanie lepiej. A tak Activision odpowiedział miesiącem darmowego grania w analogiczny tryb w Call of Duty i tym samym przykrył elektroniczny battle royale czapką. Podejrzewam też, że z racji opóźnienia w premierze o rozszerzeniu mało kto napisze.

enki: Zastanawiam się, ile dusz westchnęło chórem w studiach developerskich EA, gdy Patrick Söderlund ogłosił swoje odejście. Toż przecież mogło im od tego dachy zdmuchnąć!

spikain: Na Frostbajcie wszystko jest możliwe!

Smuggler: Z dużej burzy mało ognia.

Ninho: Widziałem, jak Krigore grał, i myślałem, że to ostatni CoD. I tyle w temacie.

Allor: Bo pewnie grał wtedy w CoD-a. Czego o BF-ie nie mówić, to wygląda najlepiej ze wszystkich tego typu produkcji.

✖Ninho

33 lata później

26 kwietnia 1986 roku o godzinie 1.23 w reaktorze jądrowym bloku energetycznego nr 4 Czarnobylskiej Elektrowni doszło do wybuchu – eksplodował wodór, wywołując pożar oraz wyrzut do atmosfery ogromnych ilości cząstek promieniotwórczych. Historia tego wypadku jest tyleż przerażająca, co fascynująca. Doskonale pokazuje bowiem często prowizoryczne sposoby działania w ZSRR. Wszak eksperyment, który doprowadził do awarii, miał przetestować to, jak długo utrzyma się awaryjne zasilanie reaktora w przypadku odcięcia podstawowego źródła energii (turbin napędzanych parą z reaktora). I najpewniej skończyłby się udanie, gdyby nie fakt, iż rozpoczęła go nie dzienna, a nocna zmiana – niezaznajomiona z procedurami eksperymentu. Wyniki znamy wszyscy. Piszę o tym głównie ze względu na zapowiedziany serial Netfliksa, który już w zwiastunie stawia nieco widowiskowość ponad fakty. Stąd też polecam przyjrzeć się wielu świetnym dokumentom na YouTubie, jak choćby „Chernobyl. 3828" opowiadający o Likwidatorach, czyli tzw. biorobotach. Ludziach, którzy zostali wysłani na dach reaktora, by oczyścić go z radioaktywnych materiałów, gdy zawiodły maszyny. Było ich dokładnie 3828, większość zmarła niedługo po otrzymaniu bezużytecznych medali za poświęcenie dla ojczyzny. Większość nie miała pojęcia, że na dach czwartego reaktora wychodzi po śmierć. Nikt nie uznał za stosowne poinformować ich o zagrożeniu...

✖Berlin

Porozmawiajmy o poziomie trudności Sekiro

Ewentualnie: o braku możliwości dostosowania go do swoich potrzeb. Alternatywnie: o potrzebach graczy z niepełnosprawnościami. W ostateczności: właściwie o czym była cała ta dyskusja, na którą poszło przez ostatni miesiąc w cholerę energii wszystkich mediów dookoła?

Nie będę streszczać wszystkich stanowisk w tej sprawie. Nie warto. Każdy mówił o czymś innym, nikt nikogo nie słuchał, dotarliśmy więc do kolejnej odsłony klasycznej internetowej młócki, w której wszyscy tłuką na oślep. Wzmianki, felietony i komentarze sprowadzają się do klasycznego: kto powinien, a kto nie powinien mieć możliwość dołączenia do konkretnej społeczności? (W tym wypadku: fanów Soulsów). Gdzie postawić zasieki i tabliczki określające, kto może wejść do środka i jakie warunki powinien spełnić? Czy w ogóle je stawiać? Czy „Sekiro po prostu nie jest dla ciebie, znajdź coś innego", a może „gry są dla wszystkich, przestańcie budować mury między nami – graczami"?

Jest tu jednak jeszcze jeden wątek: potrzeby osób niepełnosprawnych. Tutaj pola do dyskusji nie ma w ogóle – gracze z niepełnosprawnościami, dla których nawet przejście trybu łatwego może być wyzwaniem, a mimo to je podejmują, są ludźmi, których należy podziwiać. Koniec tematu. I tak: cała branża ma jeszcze wiele do zrobienia, żeby ułatwić czy w ogóle umożliwić im granie na ich warunkach, w zgodzie z ich potrzebami. Ale gównoburza wokół Sekiro nigdy nie skupiała się na nich. Była o wiele płytsza. Casualowi użytkownicy chcieli otrzymać wstęp do domku na drzewie, do którego hardkorowcy – nie chcąc, żeby ktoś trywializował ich osiągnięcia – nie mieli zamiaru ich wpuścić. Dzieci obraziły się na dzieci. I, niestety, w tej akurat bitwie na patyki jestem po stronie hardkorowców. Nie ma usprawiedliwienia dla w pełni zdrowych dziennikarzy growych, którzy domagają się czegoś takiego jak „easy mode" w Soulsach. Ocenianie gier jest ich pracą, mogliby więc – z czystej przyzwoitości – być w nich dobrzy.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jaką grę chciał(a)byś stworzyć?

spikain: A co, jeśli zamierzam zrealizować kiedyś swój pomysł i nie mogę go tu napisać, bo jeszcze ktoś ukradnie?! O, użyję pomysłu zastępczego: gra z widokiem na ścianę budynku mieszkalnego. Za ścianą, wewnątrz mieszkań, odbywa się symulacja życia kilkunastu osób, a my musimy z poziomu swojego mieszkania (telefonując, wysyłając kogoś do domofonu, rzucając czymś w okno i tak dalej) doprowadzić do odpowiedniego efektu (innego dla każdego mieszkania).

Krigore: Symulator przeżycia w obozie koncentracyjnym. Nie taki prostacko-rasistowski, ale tragiczny, głęboki i ukazujący potworność wojny. To wyjątkowo ryzykowny temat, na który świat jeszcze gotowy nie jest – tym niemniej wierzę, że odpowiednio zrobiona gra tego typu wycisnęłaby łzy i zmusiła do refleksji jak żadna inna wcześniej. Może za kilkanaście lat ktoś się podejmie – bo mnie umiejętności oczywiście brak.

Mac Abra: Dwa lata pracy przy tworzeniu gier, a już szczególnie Clasha, który teoretycznie miał być „grą, o której marzysz", nauczyły mnie jednego – nigdy więcej nie będę robił żadnej gry. Zdecydowanie wolę konsumować cudze. Tworzenie gier to koszmar i orka, ból i frustracja. A potem czytasz „łeee... takie se, nie wysilili się, kumpel na przerwie robi lepsze".

Cursian: Stworzyć nie chciałbym żadnej, bo perspektywa nieuchronnego crunchu nieszczególnie mnie kręci, a poza tym gdybym nad czymś pracował, nie miałbym potem żadnej przyjemności z grania. Po pierwsze dany tytuł wychodziłby mi już pewnie bokami (przeczytajcie wypowiedź Mac Abry), po drugie znałbym większość jego sekretów. Jak już kiedyś pisałem, chętnie zamówiłbym jednak u kogoś taktyczne RPG z mechaniką walki rodem z Temple of Elemental Evil, tyle że z lepszą fabułą i niekoniecznie w świecie Greyhawka. Postapokalipsa w stylu „Mad Maksa" czy Rage'a byłaby jak znalazł. Zapomnianymi Krainami też bym nie pogardził.

enki: Chciałbym stworzyć Slay the Spire. Ale skoro już jest, to może mniejszym nakładem środków – tycoona o zarządzaniu flotą pasażerskich statków kosmicznych. Z doborem pilotów, maszyn, tras, bagażu, cen, paliwa, konkurencji, zadań specjalnych, VIP-ów i jeszcze szmuglerką na boku. Może być bez grafiki, na samych tabelkach.

Allor: Elite Dangerous, z tą całą Galaktyką i fizyką, ale z porządną fabułą.

Krigore: Wiem, wiem! Elite Dangerous – ale w uniwersum Star Wars! Ze wszystkimi pojazdami, stronnictwami itd.

Smuggler: Gdybym miał coś stworzyć, to grę, po zakończeniu której ludzie czuliby w sobie pustkę i nie mieli ochoty grać w nic innego, bo wszystko po tej grze zdawałoby się takie blade i nijakie. Miałem tak po Wiedźminie 3, Mass Effekcie 3 oraz (acz nie na taką skalę) po Spec Ops: The Line. Stworzyć coś, co ryje psychikę i daje taką immersję... ech.

Siekiera: Dobrą. Singlową. Z chwytliwą narracją i nieoczywistym zakończeniem. Najlepiej takim pozostawiającym w sercu człowieka wielką wyrwę, która nie zasklepia się kwadrans po tym, gdy miną napisy końcowe. Kaszka z mleczkiem. Na szczęście płacą mi za konsumowanie cudzych dzieł, a nie tworzenie własnych.

9kier: Nic nie mówię, bo ktoś ukradnie! Ale od razu przeciek – cokolwiek powstanie w moim studiu, będzie miało permaśmierć i proceduralnie generowane elementy znane z roguelike'ów, żeby można było grać wielokrotnie, na różne sposoby i wyrywać włosy z głowy po każdym nieudanym podejściu.

Ninho: Zapadającą w pamięć, z wciągającą rozgrywką i dobrą fabułą. Czyli taką jak Days Gone. A na poważnie – taką, która przyniosłaby mi miliony na koncie. Najlepiej w tak dużej liczbie, bym nie musiał już więcej pracować.

CormaC: Chciałbym zrobić realistycznego, wiernego prawdzie historycznej erpega (powiedzmy, że na modłę Kingdom Come: Deliverance, ale dokończonego przed premierą, a nie po) z akcją osadzoną w ogromnym otwartym świecie Brytanii czasów króla Alfreda Wielkiego i najazdów wikingów.

ANNO 1800

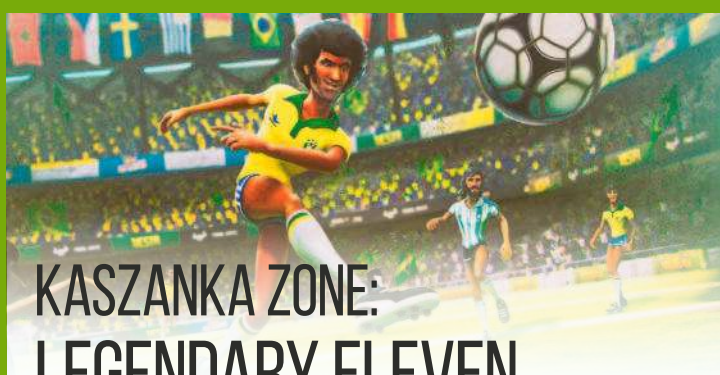
- **AUTOR**: ENKI
- **PC**
- **STRONA**: 68

enki: Mimo że klepią serię od wieków, twórcy nie utracili wyczucia i ulepili bodaj najlepszą odsłonę w jej historii. A na pewno równie wybitną, co Anno 1404. Polecam wszystkim lubiącym budować miasta i tworzyć łańcuchy produkcji. I tylko scenariuszy mi brak.

Krigore: Anno to seria, która utkwiła mi w pamięci jako najbardziej relaksująca w historii gier. Po prostu siadasz, otwierasz soczek i patrzysz, jak kolejnymi kliknięciami rozrasta się pięknie wyglądające imperium.

9kier: Jak to możliwe, że przez ponad dwie dekady mojego miłowania gier ekonomicznych nie odpaliłam choćby na chwilę ani jednego Anno, nie mam pojęcia.

Allor: Bo to nudne gry są po prostu...



KASZANKA ZONE: LEGENDARY ELEVEN

- **AUTOR**: CORMAC
- **PC, PS4, XBO, NS**
- **STRONA**: 73

CormaC: Twórcy chcieli dobrze – Legendary Eleven miało przypomnieć nam epokę arcade'owych kopanek. Wolę nie roztrząsać, czy nie potrafili, czy potrafili aż za bardzo, tylko „stare, dobre czasy" okazały się do bani.

Smuggler: Skopana symulacja „kopanej". Albo realistyczny symulator polskiej ligi.

spikain: Wzrusza mnie historia tej gry. Ukazała się pierwotnie na Switchu – została uznana za bubel, więc twórcy otrząsnęli się, zakasali rękawy i niemal rok później wydali ją na PC, gdzie nadal jest bublem.

CormaC: Może uznali, że się uda, bo użytkownicy Steama są przyzwyczajeni do brodzenia w bublach po pachy.

Ninho: Ale czy przynajmniej piłka jest jedna, a bramki są dwie?

CormaC: Tak, stąd ocena 2+: dwie bramki plus piłka.

GORDON DOHERTY

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

OFICJALNA POWIEŚĆ GRY

Grecja, V wiek przed naszą erą

Kasandra przez dwadzieścia lat usiłowała zapomnieć o swoim upokorzeniu: jej ojciec Nikolaos strącił ją w przepaść po tym, jak próbując ratować brata, przeciwstawiła się woli bogów. Gdy cudem przeżyła, musiała uciekać ze Sparty.

Na spokojnej nadmorskiej prowincji, którą Kasandra – obecnie najemniczka – uczyniła swoim domem, pojawia się tajemniczy przybysz. Obiecuje jej niewyobrażalne bogactwa, które na zawsze odmienią jej życie. Żeby je zdobyć, Kasandra musi wyruszyć przez Morze Śródziemne i rzucić się w wir wojny Aten ze Spartą. Jej zadaniem będzie zgładzenie Wilka, jak nazywają Nikolaosa ze Sparty... ojca, któremu nigdy nie wybaczyła.

insignis UBISOFT

© 2019 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

PRZECZYTAJ WSZYSTKIE POWIEŚCI SERII ASSASSIN'S CREED!

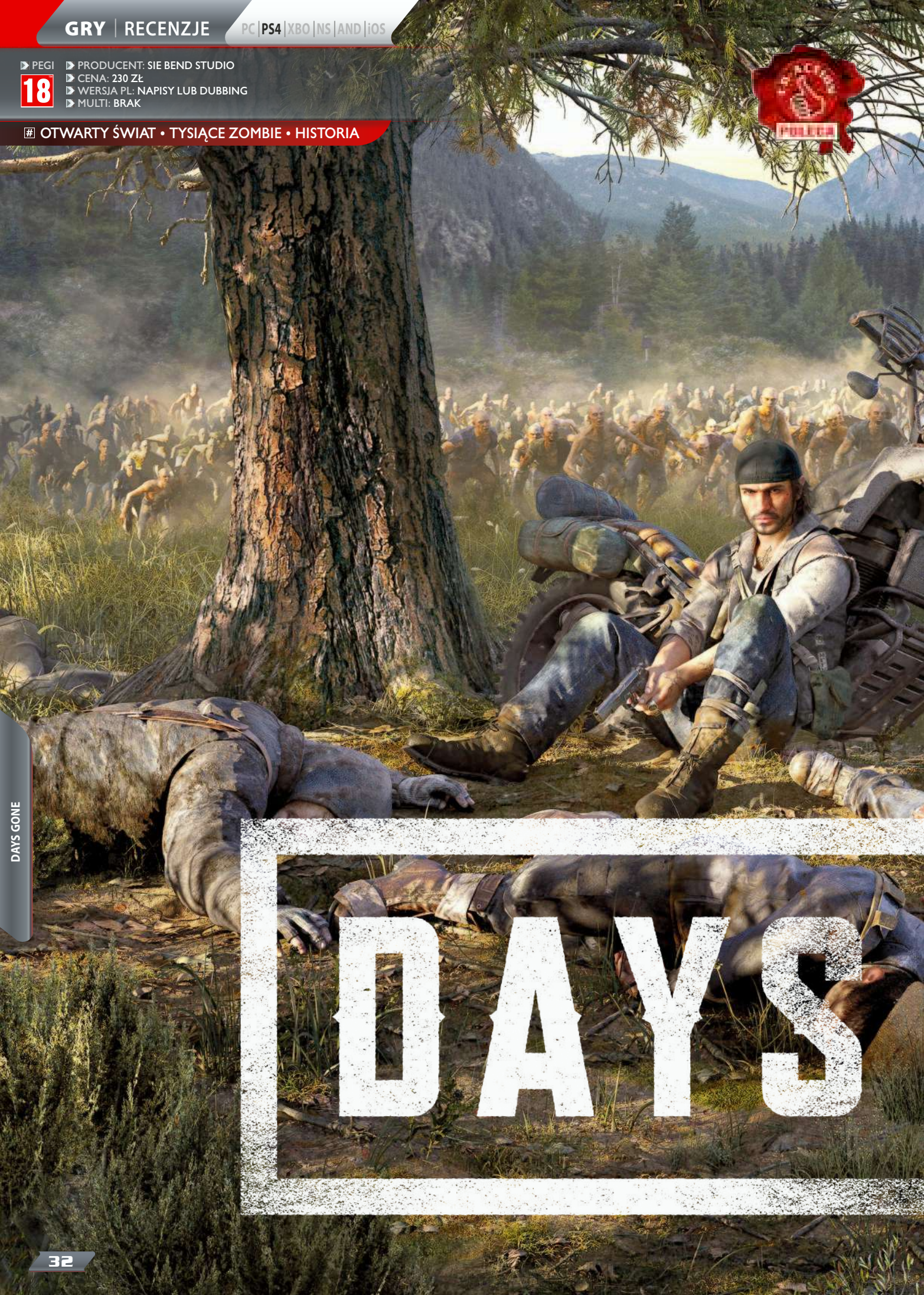
Wszystkie tomy serii *Assassin's Creed* w promocji **DRUGA KSIĄŻKA -50%**
w **Księgarniach Świat Książki** i na **www.swiatksiazki.pl**
Promocja trwa od 24.04 do 18.06

KSIĘGARNIE Świat Książki
swiatksiazki.pl

PEGI 18

PRODUCENT: SIE BEND STUDIO
CENA: 230 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY LUB DUBBING
MULTI: BRAK

OTWARTY ŚWIAT • TYSIĄCE ZOMBIE • HISTORIA



Żałuje, że dni z Days Gone już minęły: **Ninho**

Siedem dni, dwanaście godzin dziennie. Wiele niezapomnianych momentów, sporo sprzecznych emocji i łez, setki przejechanych kilometrów oraz dziesiątki tysięcy zabitych zombie. Wszystko w poszukiwaniu odpowiedzi – znaleźliśmy je, zarówno ja, jak i Deacon.

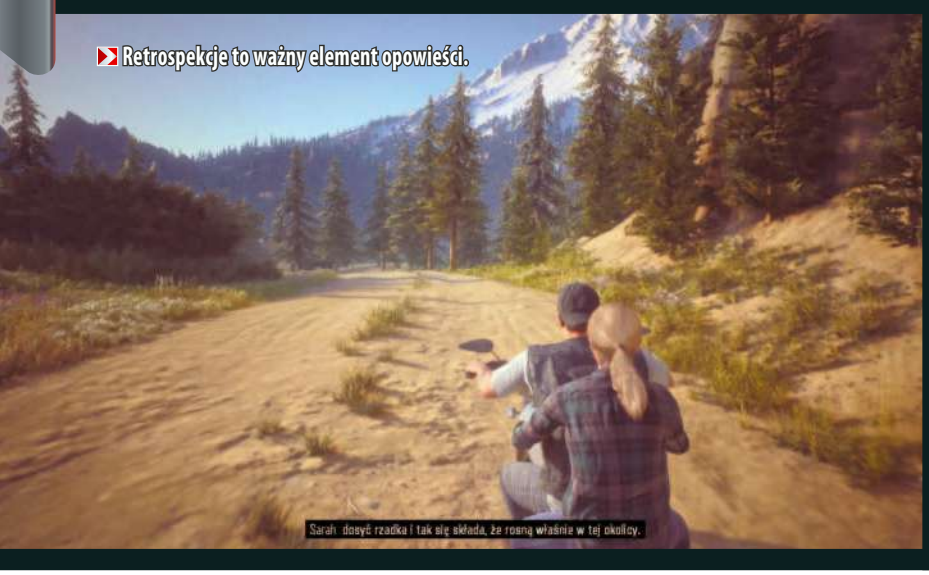
GONE

Blisko stu godzin spędzonych z Days Gone nie zapomnę nigdy z wielu powodów. Przede wszystkim zafundowałem sobie naprawdę wyczerpujący maraton, przerywając grę tylko na okazjonalne uzupełnienie kalorii i kilka godzin snu. I nie, nie zrobiłem tego z powodu goniących terminów – egzemplarz recenzencki dostałem na trzy tygodnie przed premierą. Świat wykreowany przez Bend Studio nie chciał mnie wypuścić, czekające na odpowiedź pytania utrzymywały przed konsolą do 3-4 nad ranem, a zbieranie uszu świrusów *(w wersji angielskiej „freakers" – to tutejsza odmiana zombie – dop. red.)* stało się obsesją. Wsiąkłem, zostałem włóczęgą, drifterem, motocyklistą, Deaconem. Płakałem, gdy on płakał, wściekałem się razem z nim, byłem bezradny, gdy i jemu zdawało się, że nie ma żadnej nadziei.

Ciekawym doświadczeniem z perspektywy czasu było także patrzenie, jak gra zmienia się wraz z upływem kolejnych godzin. **Days Gone dostałem w dużej mierze zabugowane**, na wielu płaszczyznach uprzykrzające zabawę, i z fascynacją przyglądałem się zmaganiom developerów. Kiedy ja walczyłem z hordami, oni walczyli z czasem. Przedpremierowe patche ważyły ponad 20 gigabajtów, poprawiły naprawdę dużo i z każdą godziną uprzyjemniały rozgrywkę. Do tego stopnia, że po pierwszym przejściu musiałem zrobić drugie podejście (tym razem na hardzie) – tak wiele zmieniło się na lepsze. „Wystarczy parę godzin, by sprawdzić ułagodzony gameplay" – myślałem. Piszę te słowa po 15 godzinach drugiego posiedzenia z grą, tym razem już goniony terminami. Tak wciągająca jest to zabawa.

„I won't be giving up on you..."(*)

Byłych członków gangu motocyklowego, Deacona i Boozera, poznajemy **dwa lata po wybuchu epidemii zamieniającej ludzi w bezmyślne stwory** atakujące i rozszarpujące wszystko, co napotykają na swojej drodze. Mężczyźni są włóczęgami, łowcami nagród wykonującymi zadania dla każdego, kto jest skłonny zapłacić. To typowi najemnicy, którzy cenią sobie wolność – w momencie rozpoczęcia historii Days Gone szykują się do opuszczenia terenów, na których rozgrywa się akcja. Powstrzymuje ich wypadek podczas rutynowego, zdawało się, wyjazdu. Boozer wpada w zasadzkę Wieczystych – tutejszej sekty popaprańców uważających świrusy za kolejną formę ewolucji. Wprawdzie likwidujemy napastników pastwiących się



Retrospekcje to ważny element opowieści.

JAK WALCZYĆ Z HORDĄ

- Przed wyruszeniem na starcie należy odpowiednio przygotować się w obozie – dokupić amunicję i apteczki, a także zadbać o odpowiednie upgrade'y motoru. Musimy także pamiętać o wycraftowaniu jak największej liczby mołotowów czy bomb. Kluczowe w walce z większymi hordami jest także posiadanie sakw z dodatkowymi nabojami, bez nich zabraknie nam siły ognia.
- Nim przystąpimy do ataku, warto obserwować hordę. Każda ma trzy miejsca, w których przebywa – za dnia hibernuje np. w jaskiniach, w nocy wychodzi na żer (najczęściej w miejsca zbiorowych mogił) oraz nad duże zbiorniki wodne. Znalezienie dobrego momentu na rozpoczęcie ataku to klucz do sukcesu.
- Przed rozpoczęciem batalii dobrze jest rozstawić kilka bomb zbliżeniowych czy min na drodze, po której chcemy uciekać przed hordą. Broń miotana jest niezbędna w walce z zastępami świrusów.
- Walkę dobrze zacząć od rzucenia wabika, wokół którego gromadzą się dziesiątki zombie, a następnie rzucić w ciżbę kilku mołotowów czy granatów. Porządnie przetrzebi to hordę i ułatwi eksterminację reszty. Wabiki można także wykorzystać, by odciągnąć uwagę części goniących nas zombie.
- Kiedy już dorwiemy się do lepszego uzbrojenia, nie ma sensu wybierać się na hordę bez szybkich karabinów samopowtarzalnych – nawet najpotężniejsze shotguny nie sprawdzają się w walce z dziesiątkami zombie. Potężny browning szybko stanie się nieodzownym argumentem przeciwko napierającym z każdej strony świrusom.
- Przez większość gry musimy tropić hordy samodzielnie. Dopiero pod sam koniec rozgrywki na mapie pojawiają się odpowiednie oznaczenia miejsc masowego pobytu świrusów. Wówczas też po wejściu w interakcję z hordą pojawia się pasek określający, ile osobników pozostało nam do ubicia. To o tyle istotne, że czasem zdarza się, iż przy życiu pozostaje pojedynczy, zabłąkany gdzieś zombie, którego poszukiwania bywają irytujące.

nad naszym przyjacielem, jednak jesteśmy spóźnieni – przypiekli oni przedramię „Boozmana" do żywego mięsa. Utrzymanie motocyklisty przy życiu to pierwsze większe zadanie fabularne. Strach przed utratą przyjaciela pomaga Deaconowi chwilowo zapomnieć o żonie. Żonie, która wciąż gdzieś tam może być, wszak żadnego potwierdzenia jej śmierci główny bohater nigdy nie znalazł.

Jak mantrę przedpremierowo powtarzałem, że Deacon nie ma osobowości, wydaje się nijaki. Wrażenie to prysło bardzo szybko po rozpoczęciu rozgrywki. Okazało się, że to postać wielowymiarowa – z jednej strony bezwzględny morderca zabijający dla pieniędzy i niewahający się pociągnąć za spust w obliczu bezbronnego wroga, z drugiej mężczyzna ryzykujący swoje życie dla Boozera czy znalezionej na odludziu dziewczynki. Kontrastowość protagonisty postaci wyraźnie pokazuje, jak niewiele brakuje, by utracił on resztę siebie sprzed epidemii. By zapomniał wszystko to, czego uczyła go Sarah. Panią doktor biologii poznajemy za pomocą retrospekcji (część z nich jest grywalna), które pojawiają się przy okazji linii fabularnej opartej na zmaganiach Deacona z przeszłością.

Kiedy biegnie na ciebie parę tysięcy świrusów, trudno zachować spokój.

POD WZGLĘDEM FABUŁY I EMOCJI TO POZIOM THE LAST OF US.

Bend Studio stworzyło nie tylko bardzo wiarygodnego głównego bohatera – także wszystkie postacie poboczne są „jakieś" i nie znalazły się w grze z przypadku. Całość składa się na wiarygodny świat oparty na zależnościach między ludźmi i ciągłej walce o przetrwanie. Świetne wrażenie spotęgowało bezbłędne aktorstwo, z Samem Witwerem w roli Deacona na czele. Co więcej – byłem w szoku, jak dobrze napisano dialogi. Wiarygodne, mięsiste, budujące charakterystykę bohaterów. **Twórcy w dodatku genialnie grają na emocjach, aż za dobrze wiedzą, jaką strunę szarpnąć, by zabolało, by rozśmieszyć czy wzruszyć.** W parze z tym idzie autentyczna historia, od której trudno się oderwać. To ogromne osiągnięcie, zważywszy, że mówimy o grze w otwartym świecie, gdzie o rozmycie głównego wątku nietrudno.

Tym bardziej że nici fabularnych jest naprawdę sporo i nigdy nie wiemy, kiedy pchniemy fabułę do przodu. Czy naszym głównym zadaniem jest uratowanie przyjaciela i wyjazd na północ? Czy jednak uporanie się z przeszłością? A może odkrycie, co właściwie na terenach opanowanych przez epidemię robi tajna organizacja pozarządowa NERO, która miała przeciwdziałać skutkom exodusu? To tak naprawdę zależy od gracza, a głębi historii dodają wszelkie znajdźki – nagrania terenowe naukowców, żołnierzy etc., których całkiem sporo znajdujemy na terenach Oregonu. Rzucają one nieco więcej światła nie tylko na to, co działo się na przestrzeni dwóch lat od katastrofy, ale także w temacie świrusów, które nie są kolejnymi zupełnie bezmyślnymi stwora- »

WYBORY? JAKIE WYBORY?

Na rok przed premierą twórcy zapowiadali, że nasze wybory w trakcie rozgrywki będą miały wpływ m.in. na stosunek Boozera do nas. Ostatecznie zniknęło to zupełnie, jednak wciąż warto zaliczyć drugie podejście, by spojrzeć na fabułę przez pryzmat tego, czego dowiedzieliśmy się wcześniej.

mi robiącymi za tło zmagań i dramatów ludzkich. To nie The Walking Dead, choć z Days Gone można by zrobić serial najwyższej klasy. Nie wierzyłem, że kiedykolwiek to nastąpi, ale uważam, że **pod względem grania na emocjach i fabuły Bend Studio dorównało Naughty Dog, a Days Gone – The Last of Us**. Piszę to jako zadeklarowany psychofan Joela i Ellie.

„...even though I know you'd tell me to"

Wrażenie serialowej budowy potęgowały pojawiające się co jakiś czas cliffhangery, które pchały fabułę do przodu, a mnie przez kolejną dobę nie pozwalały zasnąć przed czwartą nad ranem. To właśnie tego typu zagrywki (do spółki z rozgrywką opartą na prostych zadaniach) sprawiły, że nie odrywałem się od pada przez okrągły tydzień. W prostocie kolejnych zleceń tkwi także siła gry – buduje ona autentyczność świata. **Trzy obozy, z którymi przyjdzie nam na starcie pracować, zlecają prozaiczne zadania** – a to wybić obóz wypadowy łupieżców, a to oczyścić teren z gniazd świrusów, a to znowu odnaleźć zaginione osoby. Nic wymyślnego, nie ma tu zadań błahych, wytrącających z atmosfery ciągłego zagrożenia i poczucia, że wszyscy walczą o przetrwanie i niewiele więcej.

Z każdym obozem łączą nas stosunki, które możemy poprawiać poprzez wykonywanie działań na ich terenach – nie tylko poprzez zlecane misje, ale także za sprawą własnych aktywności. Na naszej drodze staje horda? Zlikwidujmy ją, a wyrazy wdzięczności nas nie ominą. Spotykamy jelenie czy wilki? To dobry pretekst, by przynieść mięso obozowemu kucharzowi i zdobyć nie tylko zaufanie społeczności, ale także kredyty niezbędne do zakupów. Co bardzo ważne, każde ugrupowanie ma oddzielną walutę, którą gromadzimy, wykonując dla niego zlecenia, zbierając rośliny czy pożywienie. Istnieje także możliwość wymiany trofeów – uszu świrusów, co przy zabijaniu hord staje się niezłym źródłem zarobku. **Współpraca z obozami jest do pewnego stopnia opcjonalna**, jednak pomaganie wszystkim jest o tyle istotne, że każdy jest w stanie zrewanżować się nam czymś zupełnie innym. W jednym ulepszymy znacznie nasz motor, w drugim kupimy potężniejszą broń. Zarówno bez jednego, jak i drugiego trudno będzie przetrwać na bezdrożach. A najistotniejszą bodaj kwestią pozostaje paliwo do motocykla. Lubi kończyć się w środku głuszy, więc pilnowanie wskaźnika zatankowania i poszukiwanie np. kanistrów z benzyną jest bardzo ważne.

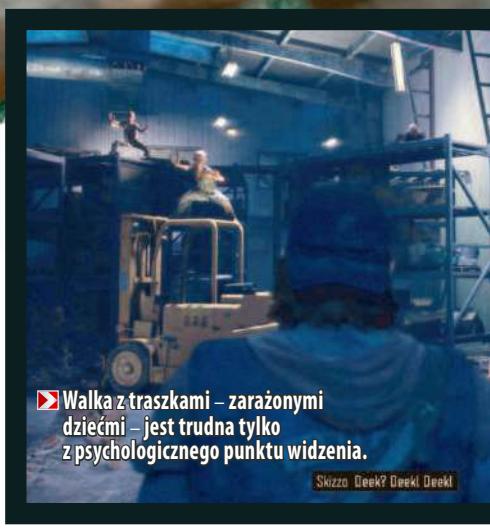
Jak już wspomniałem, zadania poboczne są dość powtarzalne, jednak chce się je wykonywać ze względu na wymierne korzyści z nich płynące. Likwidowanie obozów wypadowych skutkuje odkryciem map nowych terenów oraz odnalezieniem bunkra – miejsca, w którym Deacon może się przespać, a także do którego możemy odbyć szybką podróż. Ta będzie jednak niemożliwa, jeśli pomiędzy jednym a drugim punktem znajdą się jakieś gniazda świrusów. Stąd też tak ważna jest ich likwidacja. Wszystkie elementy działają na zasadzie naczyń połączonych – im więcej hord i gniazd zniszczymy, tym mniej świrusów na drogach, im więcej obozów bandytów rozbijemy, tym mniej spotka nas na tych drogach zasadzek. W dodatku zadania poboczne często wykonuje się mimochodem – po drodze do głównych misji fabularnych.

Co nie mniej istotne, wpływ na ich przebieg mają czynniki zewnętrzne. Jeden z obozów łupieżców znajduje się tuż obok siedliska hordy? Możemy spróbować ściągnąć na bandytów zombie, by wykonały za nas brudną robotę. Trzeba przy tym uważać jednak, by samemu nie stać się kolacją. Czyścimy dziesiąte gniazdo lęgowe świrusów? Byłoby pechowo, gdyby jedno z nich okazało się miejscem hibernacji całej hordy... Takich momentów jest naprawdę dużo, a dochodzą do tego zadania w postaci znaków zapytania – pojawiających się na mapie w losowych momentach – najczęściej dotyczące oswobodzenia osób pojmanych przez bandytów czy wmanewrowania się w walkę pomiędzy zombie a łupieżcami. Jakie więc było moje zdziwienie, gdy tropiąc kolejny znak zapytania, wpadłem w zasadzkę i zawisłem do góry nogami na prowizorycznej pułapce. Pojmany, pozbawiony broni, musiałem się uwolnić, wybić grupę, która mnie zniewoliła, i uciec ze swoimi klamotami.

„Like the enemies that we are battling..."

Ten świat naprawdę chce nas zabić na każdym kroku i nigdy nie wiemy, co spotka nas po wyjeździe z obozu. Na szczęście wraz z kolejnymi poziomami doświadczenia **możemy rozwijać umiejętności Deacona – w walce wręcz, biegłości w używaniu broni palnej, a także w zwykłym przetrwaniu**. Każde drzewko ma 15 talentów podzielonych na pięć poziomów – wykupienie dwóch z pierwszego odblokowuje level drugi i tak dalej. Wśród

MIMO BUGÓW NIE SPOSÓB SIĘ ODERWAĆ.



Walka z traszkami – zarażonymi dziećmi – jest trudna tylko z psychologicznego punktu widzenia.

SPRAWA POLSKA

Sony zdążyło już przyzwyczaić polskich graczy do pełnej lokalizacji exclusive'ów na PS4. Stąd też w Days Gone pojawia się polski dubbing. Mój stosunek do rodzimych głosów w grach jest prosty – jeśli mam wybór, decyduję się na angielską ścieżkę dźwiękową. Najczęściej nieporównywalnie lepszą – i tak też jest w tym przypadku. Nie zmienia to jednak faktu, że polonizacja jest naprawdę fachowa. Aktorzy nie kaleczą swoich kwestii, emocje przekazują w odpowiedni sposób, a dialogi nie tracą na autentyczności. Dobra robota!

Łamacz to kawał sku*$#!%&#. Zżera tyle nabojów, że najekonomiczniej po prostu przed nim uciec.

ENDGAME

Choć w trakcie rozgrywki zaliczyłem zdecydowaną większość zadań pobocznych, to wraz z końcem głównej historii wciąż pozostało mi kilka misji do wykonania i wiele hord do wybicia. Co jednak ciekawe, niektóre wątki fabularne domykane są już po napisach końcowych, a finał jednego z nich jest moim zdaniem istotniejszy dla odbioru całej gry niż ten „oficjalny". Nie mam pewności, czy można go rozegrać tylko po zakończeniu głównej historii, bo nie zdążyłem przejść Days Gone drugi raz, jednak w roli ostatniego, endgame'owego zadania sprawdza się doskonale. Dlatego też nie ustawajcie w staraniach, dopóki nie wymaksujecie wszystkich wątków. Czasem trzeba chwilę poczekać, nim dostaniemy możliwość wykonania kolejnej misji – często zlecenia dostajemy bowiem poprzez radio, które nosimy przy sobie.

możliwych zdolności znajduje się choćby tutejszy bullet time, zwiększenie wydajności złomu wykorzystywanego do napraw motocykla czy możliwość zabicia przeciwnika podczas oswobadzania się z szamotaniny. Limit doświadczenia został ustalony na 46. poziom, do którego powinniśmy zbliżać się u krańca rozgrywki, jeśli wykonamy większość zadań pobocznych i wykończymy sporo hord. Days Gone to gra akcji, nie RPG, więc nasze statystyki nie wzrastają z każdym poziomem – rozwijamy je w punktach mobilnych NERO oraz miejscach badań terenowych tej organizacji. Możemy tam znaleźć specjalne serum, którego wstrzyknięcie powoduje 25-punktowy wzrost zdrowia, kondycji lub skupienia (bullet time'u).

W związku z tym nie jesteśmy w żadnym razie bezbronni wobec fauny otaczającego nas świata. Szczególnie gdy już dorwiemy się do bardziej zaawansowanych pukawek, a także będziemy mogli nosić przy sobie większą liczbę sztuk broni miotanej. Ta jest podstawą zabawy. Koktajle mołotowa, bomby rurowe i dymne, miny zbliżeniowe czy specjalne puszki wabiące zombie – wszystko to tworzymy ze znalezionych w świecie gry rzeczy. Dla części przedmiotów musimy znaleźć specjalne schematy, podobnie jest w przypadku broni białej, którą zresztą bardzo szybko uczymy się naprawiać za pomocą zbieranego złomu. Ciągłe dozbrajanie i rozwój postaci jest o tyle ważne, że pchając fabułę do przodu, spotykamy nie tylko coraz większe skupiska świrusów, ale także zupełnie nowe ich typy. A wśród nich też takie, do ubicia których potrzeba tak dużej liczby naboi, że wystarczyłaby ona do likwidacji średniej wielkości hordy. Stopniowe wprowadzanie nowych elementów oraz coraz groźniejszych przeciwników sprawia, że **niemal nigdy nie czujemy się w Days Gone zbyt potężni**. Dopiero w endgamie, gdy dorwałem się do ciężkich karabinów maszynowych, nawet wyjście naprzeciw wielotysięcznej hordzie nie stanowiło większego problemu. Ale miałem wtedy maksymalnie rozwiniętą postać z naprawdę potężnym arsenałem. Inna sprawa, że chwila nieuwagi i tak mogła sprawić, że świrusy mnie otoczyły i szybko pożarły. C'est la vie.

„...I am nothing but a human alien"

To wszystko składa się na wyjątkową kreację świata, a także **niespotykany klimat ciągłego zaszczucia, który spotęgowany został przez doskonałe udźwiękowienie**. Jazda nocą, gdy świrusów nie tylko jest na drogach więcej, ale są też zdecydowanie silniejsze, nigdy nie należy do przyjemności. Delikatna muzyka mieszająca się z wrzaskami zombie, porykujące niedźwiedzie (a może ich zarażone odpowiedniki?), a wreszcie ruchy dostrzegane kątem oka – to tylko jeleń czy za chwilę dopadnie mnie wataha wilków? Po zmroku napięcie nie opada ani na chwilę. **Mimo wszystkich zachwytów Days Gone nie jest grą idealną.** Pod względem technicznym jest tak sobie. Grze zdarza się chrupnąć nawet na PS4 Pro, a przy tym czuć, że tworzono ją aż sześć lat. Choć system dynamicznej pogody jest fenomenalny, a widoki bywają naprawdę piękne, to często jest zwyczajnie brzydko. Do tego dochodzi szereg błędów z kolizją obiektów, gubiącym się dźwiękiem czy teksturami (tym nagminnie zdarza się nie doczytywać). Ponadto **AI ludzkich przeciwników woła o pomstę do nieba** – chowają się wprawdzie za przeszkodami, ale poza tym są amebami, zabijanie których jest przesadnie proste. Nie zmienia to faktu, że zalety zdecydowanie przeważają – walka z hordami to niezapomniane przeżycie, rozwój Deacona daje sporo frajdy, a po zakończeniu gry pozostało ze mną tak wiele historii, które chciałbym wam opowiedzieć...

Bend Studio w żadnym wypadku nie zrewolucjonizowało gatunku. Wzięło znane już elementy, połączyło je w zgrabną całość i wycisnęło z nich maksimum. Days Gone stało się jedną z najważniejszych gier mojego życia. Jedną z tych, które zostaną przy mnie na zawsze. Dlatego też, gdy przypominam sobie emocje towarzyszące rozgrywce, wzrok staje się zamglony, a z wystawionej dziewiątki robi się okrągłe 10. |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 7

AUDIO 10

+ genialna historia
+ ogrom zapadających w pamięć momentów
+ doskonałe dialogi i postacie
+ nie sposób się oderwać
+ walka z tysiącami zombie jednocześnie
+ przyjemny gunplay
+ otwarty świat, w którym wszystko chce cię zabić
+ dobry crafting
+ doskonała muzyka i odgłosy otoczenia
+ stopniowy rozwój rozgrywki
+ świetny klimat

− błędy, błędziki
− fatalne AI ludzkich przeciwników
− taka sobie optymalizacja i grafika

(*) Wszystkie śródtytuły to fragmenty utworów towarzyszących rozgrywce.

PEGI ?

PRODUCENT: NEXT STUDIOS
CENA: 36 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

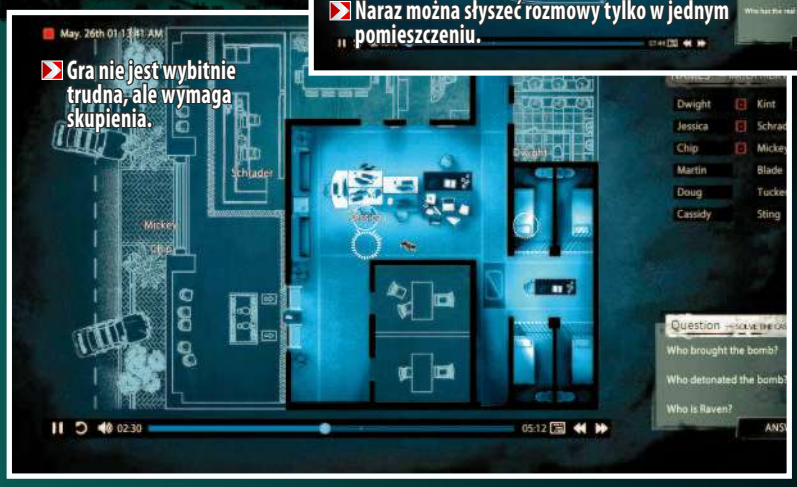
PC: PODPIĘTY DO ZASILANIA

DETEKTYWISTYCZNA • SŁUCHAJ • NO, SŁUCHAJ(AJAJ)

Nadstawia ucha: **enki**

Słyszałeś o Unheard? Nie? To słuchawki na głowę!

Naraz można słyszeć rozmowy tylko w jednym pomieszczeniu.



To niewielka rzecz. Można by powiedzieć, że zaledwie narracyjny eksperyment, który nie powinien wyjąć graczowi z życia więcej niż cztery, pięć godzin (a z portfela – gotówki na dużą pizzę). Ale eksperyment, zaznaczam, udany. Śmiało popychający gry w stronę, gdzie jeszcze ich nie było. A **wszystko dzięki obudowaniu rozgrywki wokół podstawowej formy ludzkiej komunikacji – dialogu**.

Słuchoduch

W Unheard wcielamy się w dźwiękowego detektywa. Podsłuchiwacza. Każda z pięciu misji rozgrywa się na statycznym ekranie, na którym przedstawiony jest plan czy też mapka konkretnej lokacji. Możemy poruszać się między pomieszczeniami jako cień – tam, gdzie zajrzymy, możemy podsłuchać rozmowy prowadzone przez postacie niezależne. Jako że bohaterów jest wielu – od sześciorga do grubo ponad dziesiątki w niektórych misjach – zazwyczaj naraz odbywa się wiele scenek w oddzielnych pomieszczeniach. Razem tworzą one pełen obraz zwykle tragicznego wydarzenia, które następuje na samym końcu, i to do nas należy – przy wykorzystaniu funkcji przewijania linii czasu i podzespołów własnego mózgu odpowiadających za kojarzenie faktów – zorientowanie się, kto jest kim, kto zawinił itd. Nie ma przy tym ograniczenia czasowego – przewijać nagranie można do woli.

Pierwszym zadaniem zawsze jest przyporządkowanie odpowiednich imion do symboli reprezentujących postacie. Zazwyczaj nie ma z tym problemu, bo prędzej czy później ktoś do każdego zwraca się po imieniu, ale wciąż trzeba ten moment wyłapać. Potem sposób działania zależy od gracza. „Nagrania", które analizujemy (czyli misje), trwają od siedmiu do piętnastu minut. Można na przykład zostać w jednym pomieszczeniu i przesłuchać wszystko, co tam się dzieje, a potem wrócić do początku i zainstalować się w innym. Wydajniejszą taktyką jest jednak przyczepienie się do którejś postaci i przebycie z nią całej linii czasu, a po powrocie do początku wybranie innej. Scenariusze są na tyle ciekawe (np. kilka grupek spiskuje, by osiągnąć to samo różnymi środkami; ktoś pojawia się nagle w połowie całego wydarzenia; ktoś udaje kogoś innego), że **podsłuchiwanie wciąga i przyjemnie zaprzęga do pracy rzadko używane rejony mózgowia**.

Gra i buczy

Jak na powstałą przy wykorzystaniu niewielkich środków grę, najważniejsza w niej sfera audio stoi na naprawdę dobrym poziomie. Dialogi (do wyboru języki angielski lub chiński) nagrane są głośno i wyraźnie, podobnie jak równie ważne fabularnie dźwięki towarzyszące w rodzaju wybierania numeru telefonu. I choć do przerysowanych kreacji niektórych aktorów i aktorek można przyczepić się z artystycznego punktu widzenia, najważniejsze, że została zachowana językowa przejrzystość dialogów. Przede wszystkim dlatego, że aby nie psuć podstaw rozgrywki, **developerzy zdecydowali się nie wprowadzić podpisów**. Zatem to w samym rozumieniu języka angielskiego (lub chińskiego) ze słuchu leży największa bariera dla chętnych spróbowania swych sił w skórze „audiodetektywa".

Chętnym sprawdzenia się w tej nietypowej roli zdecydowanie jednak Unheard (a przynajmniej śledzenie rozwoju gry, bo też twórcy zapowiedzieli szereg kolejnych, trudniejszych zadań) polecam. Nawet jeżeli ostatecznie okazuje się, że trudność wszystkiego jest pozorna, bo gra w żaden sposób nie karze za zgadywanie przy odpowiedziach. |CDA|

Niezwykły kryminał oparty na słuchaniu.

UNHEARD

OCENA
7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 8

+ nietuzinkowy pomysł
+ przejrzysta sfera audio
+ całkiem niezła fabularnie

− krótka
− brak kary za pomyłki
− język obcy to podstawa

PEGI 18

PRODUCENT: GEARBOX SOFTWARE, BLIND SQUIRREL GAMES
CENA: 129 ZŁ (PC), OK. 125 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC, PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-530 2,93 GHZ/ AMD PHENOM 9950 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 6970

FPS • LOOT • KLASY POSTACI • REEDYCJA

BORDERLANDS GAME OF THE YEAR ENHANCED

Znów zagadał do Claptrapa: **Krigore**

Już niedługo premiera „trójki". Producent i wydawca próbują więc przypomnieć światu o serii i odświeżyli część pierwszą. Czyli grę, która – nie licząc pecetów – śmigała jeszcze na PS3 i X360, a przede wszystkim zaskoczyła świat ciekawą formułą.

Gra często zaskakuje wysokim poziomem trudności.

Grafika robi dobre wrażenie. Nie tylko za sprawą oryginalnego cieniowania, ale i udanego odświeżenia.

Pomysł pomysłem, trudno jednak nie zauważyć, że od premiery gry minie w październiku tego roku 10 lat. Na szczęście okazało się, że Borderlands dobrze znosi upływ czasu i nieźle się odświeża. Przynajmniej w warstwie technicznej wszystko jest więc w jak najlepszym porządku.

Szerokie perspektywy

To już druga wersja GOTY, czyli podstawka plus DLC, jaka trafia do sprzedaży. Tym razem jednak gra przeszła kilka usprawnień, z których najbardziej rzucają się w oczy te dotyczące grafiki. Co tu dużo mówić: **pierwsze Borderlandsy wyglądają dziś bardzo dobrze**. Pojawiły się lepsze tekstury i oświetlenie, jak i bardziej dopracowane modele postaci. Jeśli spojrzy się tylko na to, zupełnie nie widać, że mamy do czynienia z dziesięcioletnim weteranem serii.

Ucieszyło mnie, że gra **lubi się z monitorami ultrapanoramicznymi**: nie ma problemów ani z proporcjami, ani z rozłożeniem elementów interfejsu. Ten ostatni zresztą przeszedł lifting i dostaliśmy mapę na modłę tej z Borderlands 2, a także parę mniejszych zmian w samym plecaku i w interakcjach z przedmiotami, jak choćby możliwość blokowania ulubionego uzbrojenia, prostego wyrzucania śmieci czy automatycznego podnoszenia niektórych gratów.

Odgrzewane, ale dobre

Wszystkie te usprawnienia powodują, że **w odświeżone Borderlands gra się dobrze**. Mało jest tu rzeczy, które irytują przy kontakcie z grą jako taką – a jeśli już coś jest niefajne, to nie dlatego, że mamy do czynienia ze skopaną reedycją, a po prostu z tytułem, który powstawał na inną generację sprzętu i nie dało się tego faktu w łatwy sposób przypudrować. To choćby wrażenie, że lokacje, które odwiedzamy, są pustawe. O wiele poważniejszym zarzutem jest biedny model jazdy pojazdów i ich w zasadzie zero-jedynkowe zachowanie w kwestii zadawania obrażeń przeciwnikom. Którzy, nawiasem mówiąc, też do specjalnie cwanych nie należą. Przyczepić znów można się do konstrukcji map – choć akurat to uwierało mnie już w momencie premiery gry. Na ogół poszczególne sekcje oddzielone są od siebie płotami lub skalnymi graniami – i nie sposób ich pokonać inaczej, niż biegając dookoła, gdyż w kreatywnym ich przeskakiwaniu przeszkadzają niewidzialne ściany.

Stara, ale ładnie upudrowana.

Koniec końców jednak źle nie jest. To gra, która **wciąż zaskakuje humorem** i efekciarskim ukazywaniem świata oraz czekających na nas przeciwników. By ich pokonać, musimy zdecydować się na jednego z czterech bohaterów i potem rozwijać jego umiejętności, co dalej jest przyjemne – choć znów odnoszę wrażenie, że najlepiej i najskuteczniej gra się tu berserkerem. Dużą wadą to jednak nie jest – bo postacie są zróżnicowane – i sterując snajperem, też bawiłem się naprawdę dobrze.

Na koniec dobra wiadomość: **jeśli ktoś już ma na Steamie Borderlands, to update do podkręconej wersji dostanie za darmo**. Pozostali muszą zapłacić niecałe 130 zł niezależnie od platformy. Po odświeżeniu to wciąż całkiem niezły deal i dobra okazja, by poznać lub wrócić do interesującej gry – niby sprzed prawie dziesięciu lat, ale jak się okazuje, całkiem jarej i przyjemnej. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

+ bardzo udane pod względem technicznym odświeżenie klasycznej gry
+ humor i klimat wciąż dopisują
+ grzebanie przy sprzęcie jest przyjemne
+ całość sprawia frajdę mimo dyszki na karku

− mimo pudrowania czuć, że to stara gra
− pustawe lokacje
− kiepski model jazdy
− niewidzialne ściany

PEGI 16

PRODUCENT: LIMBIC ENTERTAINMENT
CENA: 180 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2000 3 GHZ/ AMD A10-7850K 3,7 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 750/RADEON HD 7870

SANDBOX EKONOMICZNY • I POLITYCZNY • W TROPIKACH • Z PRZYMRUŻENIEM OKA

TROPICO 6

Buduje mosty zamiast stawiać mur: **Allor**

Zjednoczone Królestwo opuszcza Unię, Korea rozpoczęła produkcję grzybów i testuje rakiety do przenoszenia zarodników, a na czele największego mocarstwa mamy rozpuszczonego bachora. Tak, świat się zmienia i tropikalny raj znowu jest w niebezpieczeństwie. El Presidente, pora przerwać wakacje! Oto pański pacifier, znaczy smoczek.

I od tego pacifiera zacznę, bo wbrew pozorom jest on po pierwsze na temat, a po drugie – bardzo istotny. Na temat dlatego, że grę zaczyna się w Tropico 6 od stworzenia awatara. Do wyboru płcie, kolory, fryzury, ubrania, znaki szczególne i akcesoria. Wśród tych ostatnich znajduje się również wspomniany zapychacz paszczy o swojskiej nazwie „smoczek". Której to w grze ani razu nie zobaczymy, polskiej wersji językowej bowiem brak. W przypadku mowy nawet mi tego nie szkoda. Głos Penultimo, twojego pomocnika, towarzyszy rozgrywce już od części numer cztery i jest tak charakterystyczny, że jego podmiana wiązałaby się ze znaczą stratą dla klimatu. Niestety, nie ma również polskich napisów. OK, także w tym wypadku tłumacze musieliby się nieco napracować, by zachować klimat, ale teraz bez znajomości angielskiego i tak się go traci. Jeśli jednak z obcymi językami nie masz problemów, a do tego lubisz gry ekonomiczno-polityczne – **witaj w nowym Tropico, jeszcze lepszym niż poprzednie**!

Zagłębie produkcyjne to nie tylko źródło przychodu, ale także zanieczyszczeń. A tych nie lubią ani autochtoni, ani przyjezdni.

Samouczek czas zacząć

Przygoda na wyimaginowanym karaibskim archipelagu zaczyna się u schyłku czasów kolonialnych, a kończy współcześnie. Znaczy – może się zacząć w czasach kolonialnych, a skończyć współcześnie. To wersja maksimum, z którą mamy do czynienia na przykład w samouczku. W scenariuszach przygotowanych przez twórców ramy mogą być jednak inne, da się je także samemu ustalić podczas tworzenia własnej piaskownicy. Rzecz jasna może ona bazować na jednej z gotowych map, ale do wyboru mamy także generator. Da się również dobierać parametry symulacji, zarówno ekonomiczne, jak i polityczne czy tyczące się dostępności surowców naturalnych albo żyzności gleby. Innymi słowy **potencjał na wielokrotne przechodzenie gry jak najbardziej jest, w dodatku bez ryzyka przeżycia déjà vu** czy całej ich serii.

Jeśli jednak nie jesteś ekspertem, co to ogrywa ten tytuł od czasów bety, na początku zostaw generator w spokoju. Znacznie lepszym wyborem jest bowiem samouczek. Trzeba wprawdzie poznać podstawy (i to takie naprawdę podstawowe, jak na przykład obracanie ekranu...), ale szybko przechodzi się do mechanizmów, na których opiera się symulacja tropikalnego raju. Bo ta, wbrew pozorom i filmikom sugerującym, że najważniejszy jest tu humor, jest bardzo rozbudowana.

Dlatego nawet jeśli grałeś już kiedyś w sensowne simy, za pierwszym razem najpewniej nie staniesz się mocarstwem ani atomowym, ani kosmicznym, a na co dzień będziesz się zmagał z przepełnionymi slumsami, wysokim bezrobociem, „przypadkowymi" podpaleniami i celowymi atakami rebeliantów.

Jakie to... rozbudowane!

Oczywiście najlepiej by było, gdyby archipelag z biednej kolonii zmienił się pod twoimi światłymi rządami w pełną swobód obywatelskich krainę rybami i mlekiem kokosowym płynącą. Dzięki temu nikt o rebelii nawet nie pomyśli. Ale jeśli będziesz na tyle nieudolny, że nawet kolejne programy socjalne w stylu jedzenie+, mieszkanie+ i dzieci+ nie wystarczą, wywrotowców można też wydalać z kraju, zamykać w więzieniach czy też po prostu fizycznie eliminować. Wpływa to wprawdzie źle na popularność, co zmniejsza szanse na reelekcję, ale kto powiedział, że wybory są obowiązkowe? A nawet jeśli, to przecież liczy się nie to, na kogo głosowano, tylko jak te głosy liczono.

O ile jednak z niezadowoleniem mieszkańców policja polityczna, oddziały specjalne i grube mury więzień sobie poradzą, o tyle z ignorowaniem podstaw ekonomii już tak łatwo nie pójdzie. Walutą rozliczeniową jest bowiem w Tropico dolar, którego nie da się ot tak dodrukować. I choć pusty skarbiec nie oznacza strajków, to bez twardej waluty nie będziesz mógł kupić materiałów na nowe fabryki, mieszkania czy szkoły. Nie wybudujesz także przystanku autobusowego, o drogach, mostach, tunelach czy kolejce linowej nie wspominając.

Mimo luźnego klimatu to rozbudowana symulacja.

Raj (nie tylko) dla turystów

Slumsy (tych stawiać nie trzeba, po prostu się robią, jeśli nie zapewnisz mieszkańcom lepszego dachu nad głowami) bardzo źle wpływają nie tylko na zadowolenie samych mieszkańców, ale również na atrakcyjność okolicy dla turystów. Podobnie zresztą jak wysoki poziom przestępczości, zanieczyszczenia czy problemy z komunikacją. Bo przecież nawet mieszkańcy muszą się jakoś ze swojego domu (nawet jeśli jest z wyschniętego błota i dykty) dostać do miejsca pracy. A im szybciej, tym mniej czasu będą na to marnować. Problemem jest zresztą nawet brak miejsc serwujących drinki z palemkami, pozwalających wyżyć się na kolejce górskiej czy połowić ryby w ocenie. Tak à propos drinków – jeśli masz akurat chwilę wolnego, zrób sobie zbliżenie na jeden z pubów (korzystają z nich także miejscowi, do tego są tanie) i popatrz, jak spożycie wpływa na pewność kroku. Tak, w tropikach też potrafi mocno wiać!

Jeśli w tym momencie zaczynasz się zastanawiać, czy to jeszcze gra, czy już prawdziwy symulator dla niepoznaki tylko upudrowany humorem, to... tak. Zwłaszcza że **wypada się jeszcze zająć wydobyciem surowców, przetwórstwem, produkcją i eksportem**. Nie można również zapominać o misjach zlecanych zarówno przez przywódców poszczególnych frakcji politycznych, jak i mocarstwa. A także przez tajemniczego brokera, który za odpowiednią opłatą jest w stanie załatwić rzeczy w normalny sposób niedostępne. Czy niezgodnie z prawem? Zależy, jak dokładnie się je czyta... i czy ktoś dowie się o istnieniu prywatnego rachunku dyktatora, znaczy – twojego.

Koktajle w barze, piwo w tawernie, sztuki w teatrze, wycie w operze, krzyki na kolejce górskiej – wybór atrakcji dla turystów i autochtonów jest imponujący.

Energetyka jądrowa jest czysta i tania. Pomaga też w zostaniu mocarstwem atomowym.

Rządzenie nie jest łatwe

Na szczęście nie oznacza to, że jedyna droga do tropikalnego raju prowadzi przez pot i łzy (mieszkańców). Znaczy – na początku tak właśnie może być. Bo zanim będziesz się swobodnie poruszał po wszystkich ekranach ze statystykami, a sprawdzanie potrzeb obywateli stanie się oczywistą oczywistością, trochę czasu minie. Częściowo to zresztą wina samych twórców, bo **nawet samouczek nie jest przesadnie przyjazny. Zwłaszcza dla całkiem nowych graczy.** Bo choć wszędzie można się w parę kliknięć dostać, a wszystkie opcje zostały w miarę sensownie pogrupowane, jest ich tyle, że poznanie, co gdzie jest, i wyrobienie sobie odpowiednich nawyków trochę czasu zajmuje. Przydałaby się wyszukiwarka lub sensowny system raportowania w mniej pilnych sprawach. O tym, że gdzieś wybuchł pożar, dowiesz się od razu, nawet jeśli natychmiast zostanie ugaszony, bo pomyślałeś o odpowiednim pokryciu archipelagu siecią remiz. Ale już o tym, że setka mieszkańców jest bez pracy i mieszka w slumsach – nie, chyba że sam klikniesz w odpowiednie przyciski.

Podobnie ma się zresztą sprawa z domykaniem budżetu. Wszystkie potrzebne dane są wprawdzie dostępne, ale jeśli sam ich nie sprawdzisz, to może się okazać, że po ostatnich inwestycjach znajdziesz się na permanentnym minusie. I to takim, z którego nie wyciągną cię ani bezzwrotne pożyczki ze strony kochających cię mocarstw, ani nawet uwijający się w pocie czoła piraci, co i rusz organizujący wyprawy łupieżcze.

Janosik na Karaibach

Tak à propos piratów – to jedna z ciekawszych nowości wprowadzonych w najnowszej odsłonie serii. Na pierwszy rzut oka nie ma aż tak dużego wpływu na rozgrywkę jak zamiana jednej wyspy (tak było dotychczas) na cały ich archipelag. Ot, w czasie samouczka pozwala na eksport złota ukrytego wewnątrz ananasów (bo fabuła) i... i to wcale nie koniec. Bo piraci w kolejnych epokach zmieniają się w komandosów, potem w szpiegów, a na koniec w hakerów. I mogą nie tylko szukać rozbitków (na przykład o odpowiednio wysokim wykształceniu, bo przecież nie każdy tropikanin nadaje się do pracy w elektrowni atomowej), ale także odpowiednich dóbr materialnych. A także wykradać plany wynalazków, zająć się pozyskaniem oryginalnych cudów świata (po co jechać do Paryża, by zobaczyć wieżę Eiffela, skoro w tropikach będzie jej lepiej!) czy... najeżdżaniem innych.

Sposobów na zwycięstwo jest wiele, w tym konto w Szwajcarii.

Nie znaczy to jednak, że Tropico 6 jest także wojskowym RTS-em. O wojsko trzeba wprawdzie dbać, bo nawet jeśli kochają cię mieszkańcy, możesz zostać zaatakowany przez sąsiadów. **Starcia odbywają się jednak automatycznie, bez twojej ingerencji.** Jeszcze prościej wygląda to, gdy wyślesz swoich komandosów, by gnębili sąsiadów – możesz jedynie śledzić pasek postępu, a następnie sprawdzić spadek zadowolenia z życia za miedzą. Tak na marginesie: to jeden ze sposobów, by cieszyć się większą popularnością u siebie, bo stopień zadowolenia twoich poddanych zależy także od tego, jak dobrze mają sąsiedzi. I często łatwiej jest obniżyć go u innych niż poprawić u siebie... No co, w końcu jest się dyktatorem!

Nikt nie jest idealny

Jeśli lubisz symulacje ekonomiczno-polityczne osadzone w czasach mniej lub bardziej współczesnych, Tropico 6 jest nie tylko najlepszą odsłoną serii (spotkałem się wprawdzie ze stwierdzeniem, że „jedynka" i „dwójka" były lepsze, tyle że to prehistoria), ale także jedną z najlepszych tego typu gier na rynku. A jeśli dodatkowo nie masz problemów z językiem angielskim i lubisz brytyjski humor, to już w ogóle... no, może nie jest idealnie, bo parę rzeczy przydałoby się poprawić, zwłaszcza z punktu widzenia początkujących, ale na tyle dobrze, że to i tak pozycja obowiązkowa. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 8

- \+ fajna kampania singlowa, robiąca za tutorial
- \+ sporo zmian względem „piątki", i to na lepsze
- \+ spora dawka humoru i tropikalne klimaty...
- \+ ...w całkiem zaawansowanej symulacji ekonomiczno-politycznej
- − brak polskiej wersji językowej
- − taki sobie system automatycznego zapisu
- − interfejs mógłby być bardziej przyjazny dla początkujących

PEGI 12

PRODUCENT: CAPCOM
CENA: 124 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-4160, 4 GB RAM, INTEL HD GRAPHICS 4400

VISUAL NOVEL • ROZPRAWY SĄDOWE • HUMOR

Phoenix Wright Ace Attorney TRILOGY

Werdykt wydał: **DaeL**

Podczas jednej z rozpraw sądowych zeznania składa papuga. W trakcie innej pani prokurator okłada pejczem adwokata. I nie są to wcale najdziwniejsze rzeczy, jakie tutaj zobaczycie.

Seria Phoenix Wright od 18 lat święci triumfy na przenośnych konsolach Nintendo, doczekała się nawet dwóch adaptacji (filmu pełnometrażowego oraz serialu animowanego). W końcu przyszedł czas na podbój pecetów i „dużych" konsol. Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy **to remaster trzech pierwszych prawniczych przygodówek**. Wcielimy się w świeżo upieczonego i noszącego cokolwiek dziwaczną fryzurę adwokata, który broni niewinnych ludzi stojących przed groźnym obliczem Temidy. Tym groźniejszym, że w świecie Phoeniksa Wrighta procesy są błyskawiczne, prokuratorów traktuje się jak gwiazdy rocka, a intrygancі pragnący wrobić kogoś we własne zbrodnie czają się na każdym kroku.

Rozprawa przygotowawcza

Jednym ze źródeł sukcesu serii jest jej przystępność. Gra opiera się na mocno uproszczonych regułach znanych z gier przygodowych. Dokonujemy oględzin miejsca zbrodni, poszukując materiału dowodowego, i rozmawiamy z napotkanymi postaciami. Potem dochodzi do rozprawy. W jej trakcie wysłuchujemy swobodnej wypowiedzi świadka, zapoznajemy się z dowodami zebranymi przez prokuraturę, a następnie zadajemy pytania. Możemy na świadków naciskać, domagając się doprecyzowania wypowiedzi, albo konfrontować ich zeznania z materiałem dowodowym – ilekroć dopatrzymy się sprzeczności. Tu ukryte jest podstawowe wyzwanie gry – próba podważania każdego z wypowiedzianych zdań albo powoływanie się na dowody bez znaczenia dla sprawy będzie skutkowało obniżeniem pewności siebie naszego młodego adwokata. A w konsekwencji – przegraną. Trzeba więc przemyśleć każdy krok.

I choć zdarzają się w niektórych sprawach dodatkowe komplikacje, konieczność odwiedzenia nowych miejsc albo rozwiązania prostych zagadek, to co do zasady, **mechanika gry opiera się na zapamiętywaniu szczegółów z akt i konfrontowaniu ich z zeznaniami**. Jeśli uda nam się podważyć informacje dostarczone przez świadków oskarżenia, doprowadzimy do uniewinnienia naszego klienta, a nawet wykrycia prawdziwego sprawcy zbrodni.

Przewód sądowy

Oczywiście gdyby cała zabawa sprowadzała się do pamięciówki, mało kto zwróciłby na tę grę uwagę. Ale **Phoenix Wright ma asa w rękawie – fantastyczny scenariusz**. Na tyle dobry, że adaptacje gier w formie anime wykorzystały go niemal bez zmian, po prostu rozrysowując scena po scenie wydarzenia z gry. Odkrywane przez nas intrygi wciągają, żarty na ogół bawią, a momenty dramatyczne – pomimo absurdalności większości spraw – trzymają w napięciu. Trudno w to uwierzyć, ale gra z kompletnie przerysowanymi, jednowymiarowymi postaciami potrafi wzbudzić w nas litość albo gniew. Nie lęka się przy tym eksplorować tematów trudnych i smutnych, a choć nieraz będzie ocierać się o groteskę, to i tak sprawnie brzdęka na emocjonalnych strunach gracza.

Wszystko to można było jednak napisać o oryginalnych wersjach gry dostępnych na przenośnych konsolach Nintendo. **A czym różni się edycja zremasterowana? Prawie niczym.** Dostajemy po prostu trzy pierwsze gry z serii – Phoenix Wright: Ace Attorney, Justice for All oraz Trials and Tribulations. Tła i postacie zostały odwzorowane w wyższej rozdzielczości, a animacja... pozostała bez zmian. Znaczy to ni mniej, ni więcej tyle, że przez 95% czasu gry będziemy gapić się na statyczne obrazki.

Nie lepiej jest z dźwiękiem. Phoenix Wright nadal brzmi tak jak na DS-ie. Nie poprawiono też absurdów związanych z pierwotnym tłumaczeniem gry na język angielski. Nie chodzi tu nawet o błędy – tych nie spotkamy, należałoby nawet pochwalić tłumaczy za oddanie japońskich słów w anglojęzycznym przekładzie. Problem jest innej natury. Otóż remaster, tak jak pierwotne zachodnie wydanie gry na przenośne konsole, próbuje nam wmówić, że akcja toczy się w Stanach Zjednoczonych. I to mimo dziesiątków nieudolnie maskowanych odwołań do japońskiej kultury. Wspomniana przeze mnie wcześniej adaptacja gier w formie anime przynajmniej porzuciła te pozory, ale widać pracując nad remasterem, Capcomowi zależało na stuprocentowej wierności w stosunku do pierwszego wydania. Nawet jeśli miała to być wierność wobec błędów pierwowzoru.

Wyrok

I tu dochodzimy do fundamentalnego dylematu. Czy poświęcać czas na leniwy remaster, który nie wprowadził prawie żadnych usprawnień w stosunku do tytułów sprzed kilkunastu lat? To decyzja, którą każdy musi podjąć sam. Mnie kolejne rozprawy wciągnęły na tyle, że nie żałuję ani minuty spędzonej na japońskiej sali sądowej. Ale jeśli **spartańska oprawa audiowizualna oraz bardzo prosta mechanika** was zniechęcają, to będzie wam trudno przebrnąć nawet przez samouczek. A na to lepiej się nie skazywać. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 3

+ świetny scenariusz

− kiepski dźwięk
− niemal całkowity brak animacji
− brak polskiej wersji językowej

Nasz młody adwokat ma całkiem atrakcyjną patronkę, która przeprowadzi go przez samouczek.

PEGI ?

PRODUCENT: POSITECH
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY (BEZ POLSKICH ZNAKÓW)
MULTI: BRAK

PC: PÓJDZIE NA RADIU Z POLONEZA

TYCOON • FABRYKA • SAMOCHODY

PRODUCTION LINE

Montuje kaszlaki: **enki**

Po sukcesie Big Pharma Positech powraca do tematu projektowania linii produkcyjnych. Z jeszcze większym przytupem.

Po oddaleniu widoku wszystkie segmenty są czytelnie zaznaczone kolorami.

Prawdziwe mechaniczne mięso znajdziesz jednak dopiero na zoomie.

Tym razem zamiast amatorów mniej lub bardziej sprawdzonych specyfików medycznych studio zaprasza do gry entuzjastów wąchania skórzanej tapicerki. W obu przypadkach twórcy liczą na podobny efekt uzależnienia – i nie bez powodu.

Zrób to sam

O wsysających właściwościach gry przekonałem się pod koniec mojego trzygodzinnego posiedzenia z pierwszą fabryką. Już sam fakt, że od razu wysiedziałem naraz tyle czasu, był niczego sobie, ale punkt zwrotny nastąpił w momencie, gdy zdradziła mnie niewidzialna ręka rynku. Nagłe fluktuacje w popycie zastały mnie z pustymi kieszeniami i pełnym salonem świeżych aut, których nijak nie chciałem opychać ze stratą, by uchronić się od bankructwa. Tego dnia wracałem z redakcji do domu, załamując teatralnie ręce w autobusie i zastanawiając się, co poszło nie tak.

Kolejną rozgrywkę zacząłem jeszcze tego samego wieczoru. **O samouczku gry można powiedzieć najwyżej tyle, że jest** i nie robi nic więcej oprócz tekstowego wspomożenia gracza przy stawianiu pierwszych kroków w tej całkiem rozbudowanej grze. W największym skrócie chodzi o to, by na wyznaczonej przestrzeni upchnąć serię stanowisk produkcyjnych, połączyć je pasami transmisyjnymi i doprowadzić do każdego szynę z surowcami. Pełna linia składa się z: montowni podwozi, montażu nadwozi, lakieru, montażu silników, montażu akcesoriów, montażu elektroniki, kontroli jakości i eksportu. Każdy z tych „klocków" ma swój kształt, więc spora część zabawy nosi znamiona Tetrisa. Oprócz tego jednak najważniejszym parametrem każdego stanowiska jest czas, jaki spędza na nim auto, zanim zostanie posłane dalej. Odnajdywanie i zapobieganie powstawaniu takich wąskich gardeł przy jednoczesnym przestrzennym ogarnianiu całego bałaganu to w zasadzie trzon rozgrywki – oczywiście jeżeli chcemy wypompowywać auta szybko i sprawnie.

Iteruj

Pomaga nam w tym dział badań, którego **kilkanaście rozbudowanych drzewek rozwoju wpływa zarówno na kształt samej fabryki, jak i na dodatkowe komponenty w projektowanych przez nas samochodach**. W pierwszym przypadku wspomniane stanowisko montażu nadwozi, przy którym każda karoseria spędza na początku 32 minuty (czyli całą wieczność), można podzielić na trzy szybsze, a pierwsze z tych trzech na cztery kolejne. W wyniku tego linia produkcyjna znacznie przyspiesza, ale... trzeba na to wszystko znaleźć miejsce w hali. Jako że każdy ze wspomnianych na początku podstawowych członów można w podobny sposób porozdzielać na mniejsze i szybsze (na szczęście przenoszenie raz kupionych segmentów jest darmowe), jest okazja do **kreatywnego rozgrzania zwojów mózgowych**.

A przecież do tego wszystkiego trzeba dorzucić siedem rodzajów karoserii, dziesiątki dodatkowych opcji, wspomnianą również wcześniej, wahającą się konkurencyjność rynku, a także możliwość produkcji własnej energii elektrycznej i podzespołów. Lecą zatem godzina za godziną, a hala zapełnia się kolejnymi stanowiskami, co kreuje na ekranie piękny galimatias (wielki plus jednak za to, że przy oddaleniu kamery odpowiednie segmenty linii są automatycznie zaznaczane kolorem, aby na pierwszy rzut wprawionego oka można było zobaczyć, co jest gdzie).

I tak do śmierci

I jest w tym wszystkim tylko jeden malutki spory problem – **wybitnie niekreatywne scenariusze**. Jest ich zaledwie kilka i polegają na tym, by w określonym czasie sprzedać jakąś tam liczbę konkretnych samochodów. Przy takim stopniu złożoności rozgrywki dałoby się skonstruować masę ciekawych sytuacji i wrzucić gracza na przykład w centrum ledwo funkcjonującego bałaganu do posprzątania. Być może brzmię jak zdarta płyta, ale moje doświadczenia ze stareńkim Capitalism 2 każą mi zbesztać za to Positech z góry na dół. Dla chętnych dodatkowych wrażeń jest, co prawda, zawartość całkiem żywotnego Warsztatu Steama. Ale ja nie jestem chętny i okazało się, że po jednej dziesięciogodzinnej rozgrywce miałem już w zasadzie dość. A szkoda. |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 5

+ wciągający koncept
+ bardzo rozbudowane drzewka rozwoju
+ wielopoziomowa rozgrywka

− taki sobie samouczek
− wybitnie niepomysłowe scenariusze

PEGI 7

PRODUCENT: THREE FIELDS ENTERTAINMENT
CENA: 80 ZŁ (PC), 130 ZŁ (PS4), 138 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: TABLICE WYNIKÓW

GRALIŚMY NA: XBO
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5 3,2 GHZ/AMD FX 8350, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 750 TI/RADEON R7 265

ŚCIGAŁKA • DZWONY • ANACHRONIZM

Piszczy cicho: **gem**

Wszystkie problemy z Dangerous Driving biorą się z durnej nostalgii za kultową(*) wyścigową serią Burnout. To przez nią jej twórcy cofnęli się w rozwoju o 15 lat, a część fanów udaje, że się udało.

Na samej nostalgii daleko nie zajedziesz.

Być fanem Burnoutów było łatwo. Kto miał PS2 czy X360, ten wie, że nie było lepszych ścigałek zręcznościowych, czyt. kompletnie różnych od Gran Turismo i Forzy Motorsport, niż gry brytyjskiego studia Criterion. Tworzone w oparciu o autorski engine RenderWare – tak, ten sam, który napędzał Grand Theft Auto III, Bully'ego czy Crackdowna – udowadniały, jak zabawne mogą być wyścigi samochodowe jako sport kontaktowy. Był w nich naturalnie dziki pęd (także na dopalaczu!), ale ich istotę stanowiła fizyczna walka na drodze, wieńczona zwykle widowiskowym dzwonem – symfonią na gięte blachy i feerie iskier.

Brzydko

Potem wszystko się posypało i dziś Criterion to tylko jedno z dyżurnych studiów EA, które pomaga przy Battlefrontach i Battlefieldach. Odpłynęli też utalentowani ludzie, zasilając m.in. Ghost Games (ci od Need for Speed) czy Playground (ci od Forzy Horizon), założyciele Criterionu zaś w 2014 roku ogłosili powstanie swojego nowego przedsięwzięcia – studia Three Fields Entertainment. Jego dorobek jak dotąd nie powalał – zarówno Dangerous Golf, jak obie Danger Zone to co najwyżej zaawansowane prototypy, fani Burnoutów jednak ciągle czekali na ich „Shiny Red Something" – nieformalny ciąg dalszy tamtych legendarnych gier.

Tym właśnie teoretycznie jest Dangerous Driving – ścigałka wzorowana na Burnoucie 3: Takedown, czyli wyścigi w ruchu ulicznym, ale na zamkniętych torach i z cokolwiek ograniczoną funkcjonalnością. **I choć naprawdę chciałem ją pokochać, to ona niestety kochać się nie daje.** Od samego początku w oczy bije jej siermiężność – jest srodze brzydka już w menu. Podobnie ubogie są scenerie, które odróżniają się od tych generowanych przez PS2 tylko dzięki nadmiernemu lakierowaniu asfaltu i oślepiającym flarom. Pewnie, w Burnoutach nie chodziło nigdy o podziwianie widoków, tylko kraks, ale tutaj jest tak sterylnie i mdło, że nie sposób nauczyć się układu toru, bo brakuje punktów odniesienia!

Głupio

Nieco lepiej jest z modelami samochodów – tradycyjnie nielicencjonowanych – ale tu z kolei razi marny model jazdy. I nie chodzi nawet o to, że mimo podziału na kilka klas – od rodzinnych przez SUV-y i sportowe po bolidy – wozy prowadzą się w zasadzie tak samo. Problem w tym, że kierowanie nimi nie jest nawet w przybliżeniu tak precyzyjne jak w klasycznych Burnoutach, bo one nie tyle jeżdżą, co pływają! Przez to też trudno posiłkować się poślizgami, kleić się do band czy walczyć o dominację. Pech też, że kraksy nie mają ciężaru właściwego dzwonom z Takedown – same zderzenia nie powodują już wrażenia pękania szkliwa na zębach, bo są ciut nie w tempo i jest coś nie tak z ich konsekwencją, tj. czasem nie wiadomo, dlaczego się wydarzyły.

Dyskusyjne wreszcie są dwa kluczowe założenia projektowe. Pierwsze – poszczególne wyścigi, niezależnie od rodzaju, są zdecydowanie za długie, a Dangerous Driving jest grą, w której prędkość nawet w najzwyklejszych sedanach na dopalaczu powoduje łzawienie oczu (zaś grze zdarza się zgubić płynność, zwłaszcza w tunelach). I drugie – po dzwonach na trasie pozostają wraki, co oznacza, że najłatwiej przerżnąć na ostatnim okrążeniu, kiedy jest ich najwięcej, a jeden dzwon może być kluczowy, bo AI nie pogrywa fair i „gumkuje", nawet wtedy, gdy nie zwalniasz przycisku nitro. Wychodzi więc na to, że czasem lepiej wcale się nie zderzać, co w ścigałce, która miała być „duchowym następcą" Burnoutów, zdaje się nietrafione.

Smutno

Koniec końców **Dangerous Driving sprawia wrażenie nie tyle zaprojektowanej i zrealizowanej, co poskładanej do kupy z pomysłów, które kiedyś się sprawdzały**. Zabrakło też wykończenia i szlifu, przez co jej oprawa faktycznie przypomina hity z PS2. Innymi słowy więc: jeśli wciąż zżera cię nostalgia za Burnoutami, to lepiej kupić zremasterowane Paradise. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 6

+ niezłe wrażenie prędkości
+ zwykle trzyma 60 fps-ów

− słaby model jazdy
− niekonsekwentne kolizje
− „gumkująca" AI
− dyskusyjne założenia projektowe
− oprawa graficzna

(*) A EA wybrało serię NFS. I też ją położyło.

PEGI 16

PRODUCENT: ASKIISOFT
CENA: 54 ZŁ (PC), 60 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 7/8/10, INTEL PENTIUM E2180, 1 GB RAM, GEFORCE 7600 GT

KATANA • MANIPULACJA CZASEM • OBŁĘDNA OPRAWA

KATANA ZERO

Tnie: **spikain**

Jesteś profesjonalnym zabójcą. Co wieczór, po robocie, z telewizora dowiadujesz się o swoich dokonaniach - mówią o tobie Smok, bo tuziny uzbrojonych kolesi wycinasz w pień przy pomocy katany. Ani media, ani twoje przyszłe ofiary nie wiedzą, jak to możliwe. A ty po prostu potrafisz cofać czas.

No, może nie tak „po prostu", bo za nadludzką sprawność w walce płacisz życiem prywatnym i zdrowiem psychicznym. W tym pierwszym pomóc ci może dziewczynka z sąsiedztwa – przy tym drugim zdaje się utrzymywać cię twój psychoterapeuta. Byłoby bardzo niefajnie, gdyby coś stało się tym strzępom normalności.

Chronos

Katana Zero to, jak można wyczytać w oficjalnym opisie, **stylowa gra neo-noir, w której w morderczym tempie i z akrobatyczną zwinnością masakrujemy zastępy przeciwników**. Musimy manipulować czasem i planować każdy ruch, bo niemal żaden z wrogów nie jest bezbronnym barankiem, którego gra wystawia nam na rzeź – bardzo łatwo zwrócić na siebie ich uwagę, a ci z pistoletami czy karabinami nie czekają, aż się na coś zdecydujemy, tylko pakują w nas całe magazynki. Na dodatek wystarczy, że draśnie nas choć jeden pocisk – i giniemy.

„Planowanie każdego ruchu" to zresztą główne zadanie gracza. Każde zlecenie, które dostajemy, podzielone jest na etapy. Zazwyczaj musimy przejść np. przez cały budynek, pokój po pokoju, aby dotrzeć do tego ostatniego pomieszczenia i wyeliminować cel. Jak w Hotline Miami, tylko z mieczem i widokiem z boku: wparowujemy przez drzwi, ciachamy jednego gościa, robimy ślizg, wyskakujemy w górę, ciachamy drugiego gościa, lądujemy na ziemi, odbijamy pocisk kataną, ten wraca do trzeciego gościa i zabija go. W wyczyszczeniu kolejnego pokoju przyda się stojąca obok statuetka. Podnosimy ją, czekamy, aż jedna z kilku ofiar podejdzie do drzwi, wyważamy je z impetem (eliminując biedaczynę), rzucamy posążkiem w stojącego daleko kolesia ze spluwą, a następnie zabijamy resztę. I tak pokój za pokojem, sekcja po sekcji, zlecenie po zleceniu.

Katana Zero wymaga od gracza precyzji (i karze kolejnymi zgonami, tfu, przewinięciem taśmy VHS-u do samego początku sekcji), ale w zamian **oferuje coś bardzo cennego: cholerną satysfakcję. To wypadkowa precyzyjnej kontroli nad postacią, mechanizmu zwalniania czasu i mnogości opcji.** Ostrzem możemy machać w dowolnym kierunku, a impet przesuwa całą postać – w ten sposób możemy

Bułeczka z masełkiem.

Askiisoft?

Jeżeli wydaje ci się, że gdzieś już słyszałeś nazwę „Askiisoft"... to najpewniej tylko ci się wydaje. Nieliczni mogą jednak studio kojarzyć – bo choć Katana Zero jest bodaj pierwszą komercyjną grą tego zespołu, wydał on wcześniej kilka darmówek, które również warto obadać: askiisoft.com/games.

Dialogi, w nich wybory, a z nich czasami konsekwencje.

Katana Zero powinien sprawdzić każdy.

Manipulacja czasem to najlepsza przyjaciółka hazardu.

chociażby długo utrzymywać się w powietrzu, atakować wrogów znajdujących się pod nami czy pod skosem, np. zbiegających w naszą stronę po schodach. Da się odbijać od ścian i zsuwać po nich, a i sama katana inaczej reaguje na przycisk ataku, kiedy „przytulamy się" do muru. Na dodatek gra regularnie zaskakuje nas czymś nowym – to misją skradankową, to pościgiem...

Yes, that should work

Ten system dwudziestu prób na minutę to taki trochę meatboyowy design, którego nie darzę szczególną sympatią, ale tutaj zrealizowano go lepiej – bo liczba możliwych wyjść z każdej sytuacji jest większa, a oprawa (w tym niesamowite animacje!) nieporównywalnie lepsza. Również dlatego, że postać ma tu wyczuwalną wagę, więc żaden skok nie wiąże się z tym nieprzyjemnym momentem bezwiedności, który kojarzymy ze starymi flaszówkami (czy Meat Boyem właśnie). Bardzo mile zaskoczyło mnie też, że bohater instynktownie zatrzymuje się na krawędzi platformy, więc nie zsunie się z niej bez naszego wyraźnego polecenia. No i ani razu nie weszło mi to w paradę. Nie zauważyliście, bo to tylko tekst, ale ostatnie zdanie napisałem jedną ręką, bo druga biła brawo.

A przecież dopiero liznąłem temat oprawy graficznej, która zwali z kolan każdego, kto odróżnia dobry pixel art (kierunek artystyczny) od złego pixel artu („nie umiem rysować, więc..."). Twórcy w swoich superpłynnych, superszczegółowych animacjach przewidzieli takie rzeczy jak kropla napoju wyskakująca z kufla, który uderza o stół. Choć główny bohater składa się z paru kolorowych kropek na krzyż, to jego pikselowe włosy trzęsą się w kilku miejscach, podobnie jak pikselowe kimono i pikselowe paski zwisające z pikselowej katany. Pikselami symuluje się tu nawet efekty świetlne – i to momentami tak dobrze, że w sumie sam już nie wiem, czy to rzeczywiście odręcznie zmodyfikowany sprite postaci, czy jakiś mądry skrypt. Tak czy siak: **to prawdopodobnie najlepiej wyglądająca pikselowa gra, jaką widziałem** – a widziałem wiele. I nie, screeny tego nie oddają.

To wszystko dopełnia jeszcze szalenie klimatyczna muzyka: od pulsującej elektroniki, często i gęsto nawiązującej do brzmień lat 80., po smooth jazz w kasynie. Na początku każdej misji pojawia się zresztą „teledyskowa" ramka z tytułem i wykonawcą, co pasuje jak ulał do VHS-owej estetyki gry.

Spóźnisz się, V.

Styl i wartką akcję widać tu jednak na pierwszy rzut oka, a Katana Zero opowiada też historię – i nie dość, że niezłą, to jeszcze robi to na kilka fajnych sposobów, o których nie bardzo da się wspominać bez spoilowania. Tak czy inaczej, oprócz rozgrywki dopracowanej do granic absurdu jest tu coś więcej – i w szerszym kontekście futurystycznego świata gry, i w kwestii charakterologii postaci. Choć to zaledwie kilkugodzinna produkcja, udało się w nią wcisnąć mnóstwo satysfakcjonującego gameplayu, intrygę, zwroty akcji, niepewność, sporo zabawy koncepcją cofania czasu... Twórcom zdarza się też pogrywać z graczem, nie łamiąc przy tym czwartej ściany – aż trudno nie uśmiechnąć się czy nie prychnąć z uznaniem.

Do Katana Zero powinien podejść każdy. Ci, którzy kochają pixel art, ale też – lub przede wszystkim – ci, którzy na niego marudzą. Miłośnicy cyberpunku, samurajów, kina akcji, dobrych gier. Potraktujcie to jak zadanie domowe. |CDA|

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

AUDIO 9

+ niezwykle satysfakcjonująca walka
+ oprawa audiowizualna
+ właściwie... wszystko inne?

– szukałbym na siłę, a po co?

PEGI 12

PRODUCENT: IMAGE & FORM
CENA: 100 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

ŚREDNIOWIECZNY STEAMPUNK • KARTY • RPG

SteamWorld Quest HAND of GILGAMECH

Aktywowałeś kartę pułapkę: **spikaina**

Każdy mądry twórca gier wie, że rozsądnie jest iść za ciosem. Jak już wydasz dobrą strzelankę, to idź dalej w strzelanki – na tym się znasz, tego się po tobie oczekuje. Image & Form to zaś jedno z moich ulubionych studiów właśnie dlatego, że na tę mądrość kicha i zawsze dobrze na tym wychodzi.

STEAMWORLD QUEST

I dlatego nigdy więcej nie pójdę na grzybobranie.

Image & Form z powodzeniem próbuje sił w kolejnym gatunku.

SteamWorld Dig 2 – kopalniana metroidvania – udowodniło, że Szwedzi potrafią z powodzeniem rozwijać pomysły, które już raz zrealizowali. Mimo to przecież po pierwszym Digu dostaliśmy nie „dwójkę", tylko SteamWorld Heist – piracką grę taktyczną z nietypowym widokiem z boku (a nie, na przykład, z góry). Tym razem, w SteamWorld Quest, developerzy mierzą się z jeszcze innym gatunkiem: **singlową, erpegową karcianką.**

Copernica była kobietą

Jak wszystkie gry studia, Quest osadzono w dalekiej przyszłości, w czasach cywilizacji, która zastąpiła naszą. Po powierzchni stąpają napędzane parą, inteligentne roboty, a ludzkie niedobitki przypominają bardziej zombie niż znanych nam homo sapiens. Formuła karcianego erpega najwyraźniej wymagała jednak małej zmiany klimatu, bo w przeciwieństwie do Digów, Heista i stareńkiego Tower Defense, **w Queście zmieszano tę postapokaliptyczno-robotyczną atmosferę z magią i mieczem**, a nie westernem. Cała gra zresztą utrzymana jest w konwencji opowieści odczytywanej przez narratora ze starego, obdartego tomu.

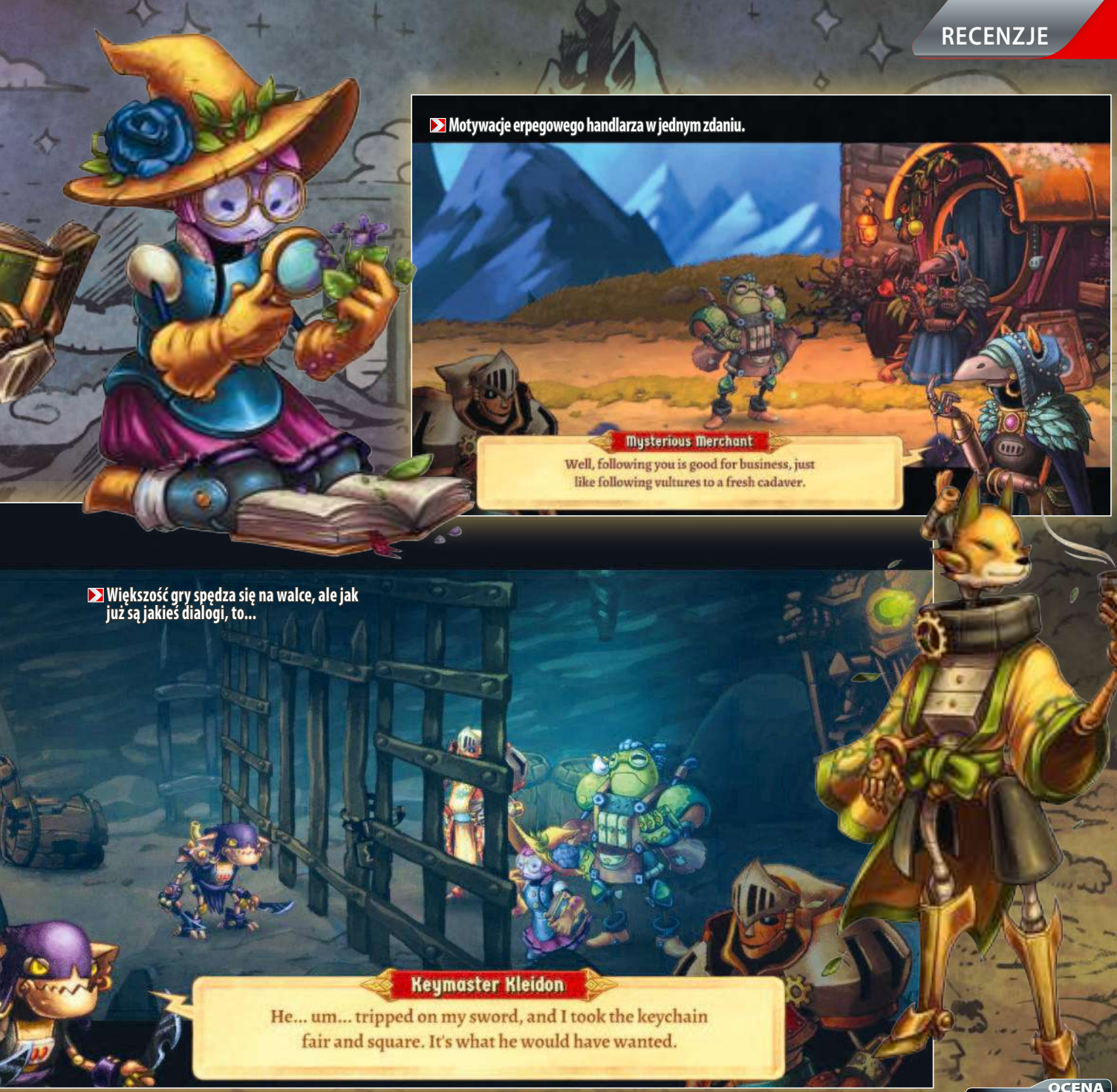
Rozgrywka sprowadza się do walk opartych o karty poprzetykanych modyfikowaniem talii oraz eksploracją. Ta ostatnia na pierwszy rzut oka wydała mi się rozczarowująco uboga. Przechodzimy przez dziesiątki krótkich fragmentów świata, raz na ruski rok rozwiązując jakąś zagadkę środowiskową, ale przeważnie jednak uderzając w krzaki, wazony i inne zniszczalne obiekty (wypadają z nich pieniążki), a przede wszystkim inicjując walki. Większy, bardziej rozbudowany świat oznaczałby jednak większe przerwy pomiędzy jednym zestawem przeciwników a drugim. A ja szybko zdałem sobie sprawę, że nie mam ochoty na nic innego (również w prawdziwym życiu, za co przepraszam żonę) niż powrót do żonglowania kartami i rozgramiania kolejnych wrogów.

Galleo był żabą

System walki nie jest jakiś nowatorski – nie będzie objawieniem dla znawców gatunku, ale pozwoli im poczuć się jak w domu. Każda z postaci (domyślnie: trzech) ma swój własny zestaw ruchów – talię składającą się z ośmiu kart. Co turę w ręku ląduje nam ich sześć (spośród wszystkich, a więc domyślnie: 24), a my możemy użyć maksymalnie trzech. Najlepiej trzech tego samego koloru, czyli wykonywanych przez tę samą postać. Taki zestaw trzech akcji premiowany jest czwartą, dodatkową. Możemy więc na przykład użyć jako Galleo (robożaba) dwóch ciosów pięścią i jednego leczenia, a w nagrodę bohater obleje też przeciwnika wodą. Przyzwyczajenie się do tego systemu jest kluczowe. **Gra kładzie nacisk na to, byśmy każdą turę wykorzystywali maksymalnie** i żeby większość z nich mijała nam na radosnym trzaskaniu

Ramka

SteamWorld Quest na razie jest ekskluziwem na Switcha, podobnie jak poprzednie gry studia. I, zupełnie jak one, przestanie nim być jakiś czas po premierze. Spodziewajcie się minimum wersji PC i PS4, ale być może tym razem twórcy zdecydują się podbić również Xboksy. Fajnie by było.



Motywacje erpegowego handlarza w jednym zdaniu.

Większość gry spędza się na walce, ale jak już są jakieś dialogi, to...

takich kombosów. Oprócz zwyczajnego zadawania i otrzymywania obrażeń (fizycznych lub magicznych) jest trochę typowych, erpegowych efektów – czasami ktoś płonie lub krwawi (choć to w większości roboty), bywa, że jest skonfundowany lub sparaliżowany.

Rewolucji nie ma ani w samej walce, ani w interfejsie dostosowywania talii. Dodatkowe karty craftujemy ze zdobytych przedmiotów, zdobywamy w miarę postępu w grze i znajdujemy w opcjonalnych skrzyniach ze skarbami. W teorii mamy często podmieniać ruchy i dużo eksperymentować – i wtedy być może gra rzeczywiście rozciąga się na deklarowane przez twórców 20-25 godzin. Ja znalazłem sobie wygodny kształt talii i trzymałem się go do samego końca z niewielkimi modyfikacjami i zmieściłem się w piętnastu godzinach bez kilku minut. I super, bo tej akurat grze – wciągającej, ale w gruncie rzeczy prostej – bardzo służy to, że odbywamy z nią przelotny romans, a nie angażujemy się na sto godzin jak w niektórych erpegach.

A główny zły...

Ci, którzy grali w poprzednie gry Image & Form, pamiętają, że twórcy lubią, jak nawet te najbardziej szczątkowe dialogi są zręcznie i dowcipnie napisane. Tutaj zaś mogli poszaleć bardziej niż zwykle, bo opowiadana w Queście historia jest dłuższa i bardziej treściwa. I, raz jeszcze, nie można w jej przypadku mówić o narracyjnej rewolucji – są ze dwa oczywiste zwroty akcji, a twórcy zadają pytanie o istotę heroizmu, ale odpowiedź nie jest przesadnie głęboka. Rozmowy bohaterów zostały jednak wypełnione typowym dla szwedzkiego studia humorem, co prawie każdego skutecznie zniechęci do przeklikiwania i pomijania.

No i nie zaskoczę nikogo, kto dorobek studia zna, wspominając o wysokich walorach produkcyjnych – od ścieżki dźwiękowej czerpiącej z klasyki erpegów (również japońskich) po najdrobniejsze tła i wykończenia ramek. Żaden element graficzny nie jest tu przypadkowy (choć, co dziwne, najgorzej wypadają tu tła wyglądające trochę jak concept arty), a wszystkie ikonki i ozdobniki sprawiają, że interfejs jest niesamowicie fizyczny. Sprawia to – wespół z uzależniającym systemem walki – że ze SteamWorld Quest chce się obcować. Aż chciałoby się zobaczyć wersję z sieciowym multi... |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

+ prosty, ale uzależniający system walki
+ interfejs tak atrakcyjny wizualnie, że aż warto zagrać tylko dla niego
+ typowy dla studia humor

− naprawdę prosta fabuła
− nieefektywnie zmusza do kombinowania z talią (albo to ja jestem geniuszem, ale chyba nie bardzo)

PEGI 12

PRODUCENT: YUKE'S
CENA: 249 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 8 OSÓB

SHOOTER • WIELKIE ROBALE • KICZ LEVEL MASTER

EARTH DEFENSE FORCE IRON RAIN™

Z arachnofobią walczył: **Eugeniusz Siekiera**

Czasem nienawidzę tej roboty. Żar leje się z nieba, spiekota i duszność. Przyciasny kombinezon uwiera mnie w kroczu, a jetpack najwyraźniej zapchał się piachem. Do tego armia wielgachnych mrówek wyłażąca z każdej możliwej dziury, pająki wielkości autobusu i gargantuiczne roboty strzelające laserami z oczu, ale to akurat standard. Kolejny nudny dzień w szeregach Earth Defense Force.

Są robale, są roboty. Tak, to musi być Earth Defense Force.

Podejdę bliżej do tej wielgachnej mrówy, co może pójść nie tak?

No dobra, trochę przesadzam. Wiele można zarzucić tej grze – że jest sakramencko głupia, brzydka i schematyczna, ale na pewno nie to, że jest nudna. I z całą pewnością pozostaje wierna swoim korzeniom, wszak wszystkie odsłony serii są dokładnie takie same. I o tym samym.

Robale z kosmosu

Dla tych, którzy urodzili się wczoraj albo po prostu mają dobry gust i unikają jak ognia kiczu w wymiarze XXL, proste porównanie. EDF jest jak filmowe kaszany z wytwórni The Asylum – klepane z tej samej sztancy badziewia, które obrażają inteligencję widza, wypalają oczy kiepskimi efektami, a jednocześnie dostarczają prymitywnej, lekkostrawnej i odprężającej rozrywki. Bo pomijając cały ten bagaż tandety, **EDF to gra czysto rozrywkowa, w której mózg odkładamy na półkę**. I jeśli podejdziemy do niej z odpowiednim nastawieniem, istnieje cień szansy, że będziemy się dobrze bawić.

Iron Rain ląduje na dyskach naszych konsol raptem kilka miesięcy po ostatniej odsłonie, tym razem jednak mamy do czynienia ze spin-offem, za który odpowiada inne studio. W tej części **porwano się na coś, co z pewną taką nieśmiałością nazwałbym fabułą** i ciągiem przyczynowo-skutkowym łączącym kolejne misje, ale nadal jest to opowieść prosta jak kij od mopa. Wystarczy wiedzieć, że walczymy z najeźdźcami, ci zaś występują pod postacią przerośniętych robali, owadów i innego paskudztwa, oraz wielgachnych robotów, które odpadły z castingu do „Power Rangers". Lądujemy z kamratami z oddziału na niewielkiej mapie – czasem plaży, pustyni, częściej wycinku miasta, wśród drapaczy chmur z kartonu i zdewastowanych ulic. Otoczenie jest brzydkie i przypomina początki ery PS3, ale to nieistotne, bo i tak za chwilę przestanie istnieć. W ogniu demolki burzą się kolejne budynki, w powietrzu świszczą pociski, roboty eksplodują, piętrzą się zwały martwych insektów. Chaos, śmierć i zniszczenie, morda się cieszy. **Gra wygląda jak niskobudżetowy odprysk serii – i tak samo działa.** Konsola nie nadąża z przerabianiem mięcha poruszającego się na ekranie. Im dalej w las, tym więcej się dzieje, a animacja raz za razem łapie zadyszkę.

Pełne ręce roboty

Wróg ma przewagę liczebną, ale i ja mam kilka asów w rękawie. Do wyboru dostaję cztery klasy pancerza, przed każdą misją dobieram również wyposażenie – zarówno broń, jak i dodatkowe czasoumilacze (granaty, pakiety ratunkowe, pułapki, pojazdy etc). To jedna z największych zalet EDF – **przez 95% czasu gry strzelam, i muszę twórcom oddać, że jest z czego**. Wybór klamotów jest satysfakcjonujący, choć rzecz jasna poszczególne zabawki zdobywam w miarę postępów, awansując do kolejnych misji i trwoniąc ciężko uciułaną walutę.

Nie jestem targetem takich produkcji, ale też skłamałbym pisząc, że się jakoś sakramencko wynudziłem. I choć gra każdą klatką wręcz krzyczy, że jest miałka, głupia i prostacka, śmiem stwierdzić, że twórcy wcale nie są beztalenciami, a w Earth Defense Force nic nie jest przypadkowe. Nawet ta skrajnie durna fabuła, dialogi pisane na kolanie, przeciwnicy wyrwani z Animal Planet i kina klasy B oraz misje trwające raptem kilka minut. Wszystko pod dyktando **bezpretensjonalnej, odprężającej młócki**, najlepiej z grupą kamratów u boku. Uwierzcie, będziecie zdrowsi, nie szukając sensu tam, gdzie go po prostu nie ma. |CDA|

EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 3
AUDIO 6

+ lekkostrawna, odprężająca rozrywka
+ tony sprzętu do wyboru
+ dla fanów serii – znajdą tu wszystko, za co ją kochają

– paskudna grafika i kiepska optymalizacja
– pretekstowa fabuła
– dla przeciwników serii – tak samo głupia i prymitywna jak poprzednie części

PEGI 7

PRODUCENT: INKLE
CENA: 90 ZŁ (PC), BRAK (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL PENTIUM 4/ AMD ATHLON 64, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7850

PRZYGODOWA • ARCHEOLOGIA • LINGWISTYKA

HEAVEN'S VAULT

Tłumaczy: **enki**

Heaven's Vault jest trochę jak Doom.

Główna różnica polega na tym, że wyzwania, które gra co i raz podsuwała mi pod niecierpliwy nos, zamiast na wyciskaniu ostatnich soków z piekielnych stworów polegały na odczytywaniu i tłumaczeniu fraz zapisanych symbolami stworzonego specjalnie na potrzeby gry języka. Ale wrażenia i emocje, gdy mi się udawało, były, powiadam, takie same!

Ja, robot i ona

Inkle wyrobiło sobie renomę jako studio stawiające na narrację, a przede wszystkim dające graczowi swobodę ekspresji w ramach fabuły. Było tak w czterech częściach Sorcery i najgłośniejszym do tej pory projekcie, 80 Days. Heaven's Vault dorzuca do tego **kilkunastogodzinną, eksploracyjno-poszukiwawczą przygodę, kilka tysięcy lat historii i tajemnic do odkrycia oraz dwoje niebanalnych bohaterów**.

Tą główną spośród nich jest Aliya – charakterna archeolożka o trudnej przeszłości (sierota z biednego Elboreth przygarnięta przez profesor z uniwersytetu na znienawidzonym, bo bogatym Iox). W jej skórze przemierzymy Mgławicę wraz z jej znanymi i zapomnianymi księżycami – najpierw w poszukiwaniu zaginionego naukowca, a potem śladów tytułowego miejsca z legend. Towarzyszy jej Six, robot tyleż nadopiekuńczy i służebny, co złośliwy, a przede wszystkim pozwalający bohaterce na niemal nieustanny ping pong idei, spostrzeżeń i hipotez względem przeżywanych wspólnie wydarzeń. Swoboda działania gracza wyraża się chociażby poprzez możliwość wymiany zdań z robotem lub trzymanie języka za zębami, jeśli nie w smak nam czytanie dużej liczby dialogowych dymków (w takim jednak razie polecam rozważenie zakupu innej produkcji). Szóstkę polubiłem zresztą od razu, zgranie wrażliwości Aliyi z moją zajęło mi nieco więcej czasu, ale ostatecznie wszystko się ułożyło i **czułem się w towarzystwie tej dwójki znakomicie do samego końca**.

Czy to znaczy „wychodek"?

Rozgrywka w Heaven's Vault toczy się dwutorowo. Najwięcej czasu spędziłem, zwiedzając trójwymiarowe lokacje, w których odkrywałem kolejne artefakty, starożytne śmieci, na wpół zwietrzałe malunki, no i całą masę napisów, sloganów, graffiti i fragmentów dłuższych tekstów zapisanych symbolicznym językiem. W pierwszych etapach jego nauka polega co najwyżej na w miarę logicznym przyporządkowaniu słów-skojarzeń Aliyi do danych symboli. Potem zaczynamy zauważać prawidłowości – np. w konkretnych oznaczeniach przymiotników, czasowników, miejsc, zaprzeczeń. Uczymy się, że symbol rzeki zamknięty w klamrach jednego rodzaju zaiste oznacza rzekę, ale w innych może być już czasownikiem „płynąć" – stosowanym chociażby przy skomplikowanych konstrukcjach z wykorzystaniem np. upływu czasu. **Zabawa ze starożytnym językiem to rozciągająca się na przestrzeni całej przygody metagra logiczna, jakich wciąż mało w branży** (a przynajmniej mi).

Nie od razu, miła, nie od razu

Do kilku rzeczy trzeba się przyzwyczaić. Po **pierwsze fabuła na dobre rusza z miejsca dopiero po kilku godzinach**, po drugie żegluga na dłuższą metę może być żmudna i męcząca (chwała za szybką podróż). Po trzecie wreszcie styl graficzny w wybitnie chałupniczy sposób łączy trójwymiar z ledwo animowanymi sprite'ami postaci (w tym głównych bohaterów), co dla przygodnego obserwatora może się wydawać godnym wyśmiania błędem w sztuce. Warto jednak pocierpieć troszkę, bo gdy już się wkręciłem, kolejne odkrywane przeze mnie tajemnice świata gry i znaczące dla przebiegu fabuły wybory, których dokonywałem, przykuwały mnie do niej jeszcze mocniej. Inkle, nie zawiodłem się. |CDA|

Nieliniowa podróż z lingwistyką w tle.

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 8

+ cały język do rozszyfrowania
+ interesujący bohaterowie
+ dialogi, wybory

− powolny start
− kontrowersyjna sfera wideo
− długie etapy żeglugowe

PEGI 18

PRODUCENT: UBISOFT
CENA: 160 ZŁ (PC, PS4), 158 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2400/ AMD FX 6350, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON R9 270X

AKCJA • REMASTER • WSZYSTKO W JEDNYM

ASSASSIN'S CREED III REMASTERED

Za ocean ponownie wyruszył: **Eugeniusz Siekiera**

Assassin's Creed III nie należy do moich ulubionych odsłon serii. I choć renesansowa Italia zdecydowanie bardziej elektryzowała zmysły niż zakurzony Boston, to właśnie „trójka" wprowadziła do cyklu fabularną głębię, wysyłając do lamusa bohaterów wyciętych z kartonu.

AC III zaskakuje przede wszystkim warstwą narracyjną, a przecież dobre historie mężnie znoszą upływ czasu. Nie zrozumcie mnie źle – miło wspominam perypetie Ezio Auditore i doskonale pamiętam przemianę, jaka w nim zaszła na przestrzeni lat, ale nie da się ukryć, że poprzednie odsłony były co najwyżej sprawnie opowiedzianymi klechdami o kryształowo czystych asasynach i złych jak sam diabeł templariuszach.

Nowy świat, stary wróg

W „trójce" udało się pogłębić każdą ze stron konfliktu. Postacie z pierwszego planu przestały być jednowymiarowe, a **naszych odwiecznych antagonistów w końcu wiarygodnie nakreślono**, przy okazji doskonale motywując ich przekonania czy płynące z nich decyzje. Innymi słowy, stali się ludźmi z krwi i kości, z określoną i bardzo spójną wizją świata, a nie tylko zdefiniowanym odgórnie wrogiem, z którym za wszelką cenę należy walczyć. Na marginesie dodam, że nigdy wcześniej (i chyba nigdy też później) seria nie miała tak wyrazistego i kapitalnie napisanego czarnego charakteru. Dość powiedzieć, że bardziej sympatyzowałem z Haythamem niż okładkowym Connorem.

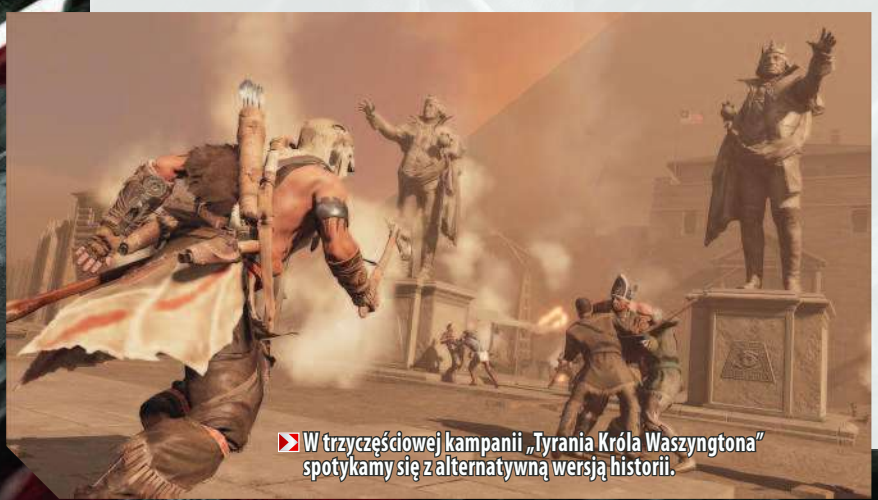
Przyzwoity remaster najbardziej chyba dyskusyjnej odsłony cyklu.

Ładniej, żywiej, tłoczniej

Jak przedstawiają się Boston, Nowy Jork i dzikie Pogranicze w zremasterowanym wydaniu? Ubisoft dość rzetelnie podszedł do tematu, nie ograniczając się jedynie do podbicia rozdzielczości (w przypadku Xboksa One X i PS4 Pro można grać w natywnym 4K, choć jedynie w 30 klatkach na sekundę).

Zmiany w grafice nie są może spektakularne, ale z całą pewnością widoczne gołym okiem. **Gra może pochwalić się dalszym zasięgiem widzenia oraz bardziej szczegółowym otoczeniem** wzbogaconym między innymi o dodatkową roślinność. Na ulicach miast możemy zaobserwować większe zagęszczenie ludności, na pozytywny odbiór świata niemały wpływ mają również nowy system renderowania oświetlenia, ostrzejsze, bardziej szczegółowe tekstury oraz zdecydowanie żywsza, bardziej nasycona paleta barw.

Poprawiono również modele postaci, choć tu nie jest już tak różowo. Nie będzie chyba zaskoczeniem, że najbardziej nie-



W trzyczęściowej kampanii „Tyrania Króla Waszyngtona" spotykamy się z alternatywną wersją historii.

Assassin's Creed: Liberation Remastered

Ta odsłona nie załapała się na osobną recenzję, bo nie sposób jej nabyć inaczej, jak w pakiecie z AC III Remastered, którego jest teraz integralną częścią. Przypadek Liberation jest dość ciekawy, bo to w zasadzie odświeżenie... wcześniejszego odświeżenia. Wszak pierwotnie był to spin-off stworzony w 2012 roku wyłącznie z myślą o przenośnej PS Vicie. Przesiadka na duże platformy dwa lata później załatwiła jej drugą młodość, lepsze tekstury i kilka wizualnych bajerów. Teraz jest w zasadzie podobnie – poza rozdzielczością, lepszym cieniowaniem i nowym oświetleniem zmieniło się niewiele. Z uwagi na brak dodatkowych modyfikacji graficznych oraz handheldowy rodowód gra nie wygląda tak dobrze jak zremasterowana „trójka", co oczywiście nie powinno nikogo dziwić. Jest też produkcją zdecydowanie krótszą niż duże odsłony. Tak czy inaczej perypetie Aveline de Grandpré to łakomy kąsek choćby z uwagi na miejsce akcji i kilka unikalnych mechanizmów (trafiamy do Nowego Orleanu, a w trakcie przygody zmieniamy stroje, co otwiera bądź zamyka przed bohaterką określone miejsca), a że na dodatek dostajemy grę w gratisie, nie ma co wybrzydzać.

Dzikie Pogranicze wygląda teraz o wiele lepiej – to zasługa gęstszej roślinności, nowego systemu oświetlenia i bardziej nasyconej kolorystyki.

dzisiejsze wydają się twarze postaci, które momentami wyglądają niczym odlane z wosku. Ba, można wręcz odnieść wrażenie, że w niektórych przypadkach facjaty prezentują się gorzej niż w oryginale z 2012 roku, ale to już rzecz subiektywna; może zwyczajnie pamięć spłatała mi figla i grę pamiętam jako lepszą, niż była. Istotne jest również to, że wprowadzone zmiany nie zadusiły sprzętu; **nie licząc niezrozumiałych spadków w kilku zamkniętych pomieszczeniach, gra działa płynnie i stabilnie nawet na zwyczajnym Pleju**, choć rzecz jasna w tym przypadku musimy zadowolić się rozdzielczością 1080p.

Lekko, łatwo i przyjemnie

Do zmian wizualnych doszły drobiazgi wprowadzone w samej rozgrywce. Nie są może zauważalne na pierwszy rzut oka, ale z kronikarskiego obowiązku warto o nich wspomnieć. Po pierwsze dopracowano elementy związane ze skradaniem się. Można chować się w wysokiej trawie i innych krzaczorach, wabiąc gwizdem nieświadomego strażnika, co daje większe pole manewru, a tym samym mocno ułatwia rozgrywkę. Kolejną pomoc znajdziemy na minimapie, która pokazuje teraz, w którą stronę zwrócony jest przeciwnik.

Zdecydowano się podłubać również przy craftingu. Tym razem możemy sami tworzyć broń, ale potrzebujemy do tego schematów poukrywanych w świecie gry. Szkoda jednak zachodu, zważywszy, że te same klamoty spokojnie da się nabyć u lokalnych handlarzy, a gra jest na tyle łatwa, że nie odczuwamy presji, by cokolwiek zmieniać; główny wątek równie dobrze można ukończyć z podstawowym wyposażeniem. Szkoda też, że nie pokuszono się o modyfikację systemu walki. Ten z pierwowzoru pozostawiał wiele do życzenia, bo **gra nie stanowiła praktycznie żadnego wyzwania. Teraz jest w zasadzie jeszcze łatwiej**, więc przebijamy się przez kampanię niczym nóż zdzierający skalp z czerepu bladej twarzy.

Wszystkie grzyby w barszczu

Warto nadmienić, że wersja Remastered to edycja najbardziej kompletna, bo **w pakiecie otrzymujemy wszystkie DLC**, w tym rzecz jasna rozległą, trzyczęściową kampanię „Tyrania Króla Waszyngtona", którą możemy rozegrać niezależnie od postępów w głównym wątku, uruchamiając ją z poziomu menu. W rogu obfitości znajdziemy też sporo dodatkowych bonusów w postaci grafik, zwiastunów czy filmów z procesu produkcji, a w ramach wyjątkowo smakowitej wisienki na torcie lekko odświeżoną wersję Assassin's Creed: Liberation (patrz: ramka).

Summa summarum otrzymaliśmy całkiem przyzwoity remaster chyba najbardziej dyskusyjnej odsłony cyklu. Czy warto po niego sięgnąć? Cóż, odświeżoną wersję polecam przede wszystkim tym, którzy z premierową edycją nie mieli jeszcze do czynienia. W najlepszej sytuacji są posiadacze przepustki sezonowej do Assassin's Creed Odyssey, ci bowiem otrzymują cały pakiet w prezencie. Wszyscy pozostali muszą się mocno zastanowić, czy 160 złotych to dobra cena za lekko przypudrowaną produkcję z 2012 roku. **|CDA|**

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 7

AUDIO 8

- \+ widoczne zmiany w grafice
- \+ drobne usprawnienia machaniki
- \+ w pakiecie DLC...
- \+ ...oraz AC: Liberation
- − walka nadal nie stanowi żadnego wyzwania
- − twarze postaci odstają od reszty – wyglądają sztucznie i nienaturalnie

PEGI 18

PRODUCENT: NETHERREALM STUDIOS, QLOC, SHIVER
CENA: 230 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4, XBO), 220 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4, PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-750 2,66 GHZ/AMD PHENOM II X4 3,4 GHZ LUB RYZEN 3 1200 3,1 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670 LUB GTX 1050/RADEON HD 7950 LUB R9 270

BIJATYKA • BRUTALNOŚĆ • KAMPANIA • MULTIPLAYER

MORTAL KOMBAT 11

Ta jedenastka w tytule przypomina rzymską dwójkę. Z drugą częścią Mortala najnowsze wcielenie serii ma jednak wspólnego tyle co nic – przynajmniej formalnie. Bo jeśli się nad tym wszystkim zastanowić, to w „jedenastce" znajdziemy i „dwójkę", i „trójkę", i wiele innych odsłon.

Miażdżące ciosy w praktyce najczęściej wychodzą przypadkiem – można jednak nauczyć się na pamięć warunków je wyzwalających.

„Jedenastka" to **historyczna jazda bez trzymanki i gra, w której nowe miesza się ze starym, a świat, jaki znaliśmy z poprzednich części, ulega poważnym zmianom**.

Nowe i stare

W finale MK X widzieliśmy pokonanego Shinnoka i Raidena, który tego pierwszego pozbawił głowy, uprzednio wystawiając się na działanie siły zdolnej spaczyć nawet bogów. Takie zresztą jest i zawiązanie akcji „jedenastki". Bóg Gromów to już nie ten sam sprawiedliwy obrońca Ziemi. Teraz jest mścicielem, ścigającym w innych krainach wrogów Ziemi oprawcą i... w zasadzie nieznoszącym sprzeciwu tyranem. Jest przy tym skuteczny – zmienia bieg historii wszechświata do tego stopnia, iż przyciąga uwagę Kroniki, postawionej nad Starszymi Bogami istoty władającej czasem. Jedynym dla niej wyjściem jest wymazać ciskającego gromy osobnika i napisać nową historię bez niego. To karkołomne i prowadzące do zniszczenia czasu wyzwanie – co widać w historii. W świecie Mortal Kombat 11, gdzie żyją już dzieci weteranów turnieju, pojawiają się oni sami – tyle że w swych młodszych wcieleniach.

Tyle można zdradzić z fabuły MK11 bez spoilowania, a przytoczenie tego w istocie wstępu do kampanii dla samotnego gracza jest konieczne, by o niej opowiedzieć. Podzielona na rozdziały fabuła zaskakuje, pokazując, ile tak naprawdę czasu minęło. I nie chodzi o proste zestawienie siwiejącego już nieco Cage'a z jego szczeniacką, zadufaną w sobie i cwaniaczkowatą wersją. Zupełnie się tego nie spodziewałem, patrząc na listę wojowników przed premierą – twórcy jednakże fundują nam sentymentalną jazdę, w której biorą udział dość liczne postacie poboczne. Nie możemy nimi sterować, ale budują klimat opowieści „jedenastki". Sheeva albo duet cybernetycznych Lin Kuei sprawiają, że to się po prostu dobrze ogląda i przechodzi.

Każdy, kto choć pobieżnie zna gry z serii MK, nie raz i nie dwa się też uśmiechnie, widząc znajome sceny i kadry. Liu Kang i Kung Lao wspólnie przeprawiający się przez zapuszczoną świątynię? Toż to Shaolin Monks! Takich scen jest więcej – nie ma sensu ich tu jednak przedstawiać. Niech każdy odkrywa je sobie sam. Cieszy, że twórcy umiejętnie grają konwencją, z jednej strony układając ciekawą, pełną

Znalazł czas: **Krigore**

To jedenasty już Mortal Kombat. Jest szybki. Jest brutalny. Wybija zęby. Zgniata kości. Rozbryzguje juchę na prawo i lewo. Najważniejsze jednak jest co innego: ma cudowną mechanikę. A także kilka grzeszków na sumieniu.

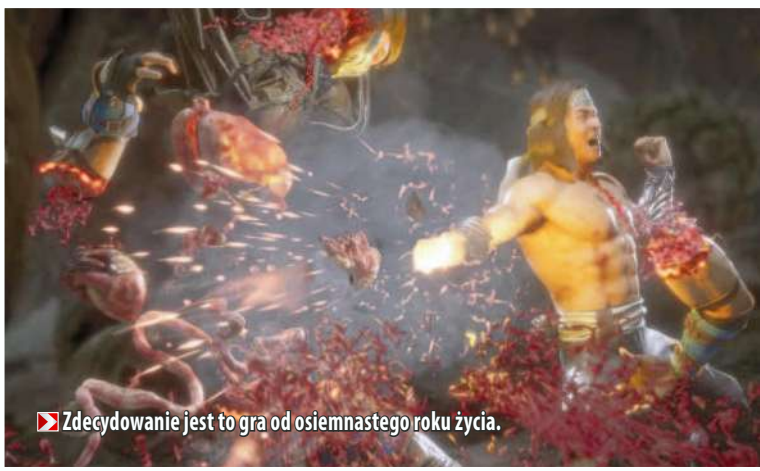
zwrotów akcji fabułę, a z drugiej – przełamują niekiedy schematy typowe dla kina klasy B, jak i samej serii. **To wciąż niezbyt ambitna rozrywka – ale bardzo przyjemna**, i to wystarczy, by ją docenić.

Starzy i nowi

Sporo można również powiedzieć o doborze postaci. Wygląda na to, że młodzież już na dobre zagościła w kanonie serii, stając

Nostalgiczna kampania często mruga do fanów.

obok weteranów – częstokroć własnych rodziców. Na pewno **rozczarowaniem jest brak Takedy**, którego uważałem za najlepszy z nowych nabytków serii, po raz pierwszy pokazanych przy okazji MK X. Jak być może pamiętacie, jest synem Kenshiego, który po śmierci matki dołączył do Shirai Ryu, gdzie pod okiem Scorpiona wyrósł na wszechstronnego wojownika. Urzekała w nim mieszanka stylów walki obydwu wymienionych mistrzów, szybkość i efektowne kombosy, którymi zaskakiwał wrogów w poprzedniej części. Niestety, tutaj nie występuje jako grywalna postać – wiadomo jednak, że żyje, jest zaręczony z Jacqui Briggs, pojawia się też w zakończeniach wież. Cóż, może wróci. Może nawet na miejsce Cetrion, która jako subboss w Mortalu 11 zaliczyła debiut tyleż nieudany, co kompletnie bezpłciowy. To starsza bogini i siostra Shinnoka – zachowuje się jednak jak nadąsana panieneczka, która nie może wyzwolić się spod wpływu matki, i zupełnie nie przekonuje. Inna sprawa, że rodzicielka Cetrion, czyli Kronika, jest głównym antagonistą w tej odsłonie gry – co, nawiasem mówiąc, pokazuje, że w „jedenastce" twórcy do głosu dopuścili panie, które stały się dominującą płcią we wszystkich w zasadzie pokazanych krainach. Ponownie: nie ma sensu zdradzać fabuły – tym razem jednak to żeński pierwiastek sprawia, że trochę sobie poprzeklinamy, choćby w walce ze wspomnianą Kroniką. Jako postać wypada ona dość dobrze – irytuje, uwiera, wprowadza pewien dyskomfort swoją postawą i poczynaniami. Coś jednak trochę nie gra. Zamordyzm takiego Shao Kahna doskonale rozumiałem, dumną wyniosłość Shinnoka w pewien sposób podziwiałem, na miejscu Shang Tsunga też niecierpliwiłbym się, czekając na zdjęcie klątwy. A Kronika? Jako główny sprawca dziejów i osoba odpowiedzialna za przesypywanie się ziaren czasu w klepsydrze wieków jest cholernie wręcz bezradna w intrygach, które spuszcza na głowy naszych bohaterów. Koniec końców to postać w pewien sposób smutna, wzbudzająca bardziej żal niż szacunek. Uderzyć jednak potrafi – to trzeba jej przyznać. Wyglądem, podobnie jak Geras, zahacza trochę o stylistykę egipską. Ogólnie zaliczam ją do zalet gry – ale w tym przypadku kciuk led- »



Zdecydowanie jest to gra od osiemnastego roku życia.

Zmiana wyglądu i możliwości wojownika to bardzo dobre uzupełnienie świetnej mechaniki gry.

Dwóch wrogów-kumpli gra w MK11 role nobliwych mistrzów.

wie odgina się w górę. Wspomniany Geras za to wypadł dobrze – choć osobiście nie lubię takich ciężkich kloców i bardziej spodobał mi się sześcioręki, mający w sobie coś z pająka Kollector. Docenić jednak trzeba obydwu.

Cieszy świetna forma postaci znanych i lubianych. Duet Scorpiona i Sub-Zero jako starszych już mistrzów wypada rewelacyjnie. Fajnie jest widzieć, że potrafią się dogadać i poprowadzić do boju młodszych. To samo zresztą można powiedzieć i o reszcie załogi, która postawiona naprzeciw swych odpowiedników z przeszłości przeprowadza swoisty rachunek sumienia. Muszę przyznać, że ta zabawa się udała. Mimo oczywistych paradoksów, do których prędzej czy później prowadzi mieszanie w kontinuum, dublety bohaterów i uzasadniająca to fabuła po prostu się bronią.

Wszystkie zmiany w mechanice są trafione.

Zakrwawione zabawki

Na takie samo pozytywne przyjęcie zasługują również inne od fabularnego tryby gry. Tradycyjne wieże – czyli łańcuchy następujących po sobie pojedynków – powróciły i znów są okazją do zobaczenia niekanonicznych finałów. Przechodząc wieżę każdą z postaci, zobaczymy krótką animowaną planszę i usłyszymy, jak potoczyły się losy wojownika oraz świata. Klasyk – ale bardzo go lubię.

Radować mogą też wieże czasu. To lokalna mutacja serii pojedynków z aktywnymi modyfikatorami zasad. W MK11 przyjęły one formę grupy wyzwań, które są aktywne przez określony czas, a potem zostają zastępowane przez inne. Część z nich jest „płatna" – by uzyskać dostęp, należy uiścić wpisowe w jednej z walut w grze. Jest to o tyle sensowne, że są to np. wieże, gdzie możemy dokopać się – niekiedy dosłownie – do wyposażenia dla ściśle wybranej postaci. Co tu dużo mówić: **czasami bywa tu wręcz absurdalnie trudno**. To miejsce, gdzie najwięksi maniacy mogą zostać zaskoczeni kombinacją warunków niemal nie do przejścia. Szybko kurczący się pasek zdrowia, ciemniejący ekran, samonaprowadzające się na postać gracza rakiety czy np. cyklicznie powracający paraliż – to potrafi zaboleć, a wizyta w wieżach czasu po stosunkowo dobrze zbalansowanym singlu może być dla niedzielnych graczy jak cios w twarz. Są i nieco łatwiejsze poziomy, rzecz jasna – ogólnie jednak jest to miejsce, gdzie szukamy wszelkiej możliwej pomocy, zgrzytamy zębami i płaczemy.

Nie mam co na siebie włożyć

To tu chyba najbardziej przydaje się możliwość wprowadzania zmian w tym, jak funkcjonuje nasza postać. Możemy to robić na kilku polach. Przede wszystkim: umiejętności. Każdy wojownik ma do dyspozycji standardowy ich zestaw, który można uzupełnić wybranymi ruchami z puli dodatkowych. Mamy trzy sloty do obsadzenia – jako że najmocniejsze specjalne ciosy zajmują dwa z nich, w praktyce każdego zawodnika możemy wzbogacić o 2-3 ruchy z puli łącznie kilkunastu i zapisać nowy wariant postaci do późniejszego użytku. To jak wariacje w poprzedniej części – tyle że teraz mamy wpływ na to, jak będą wyglądać.

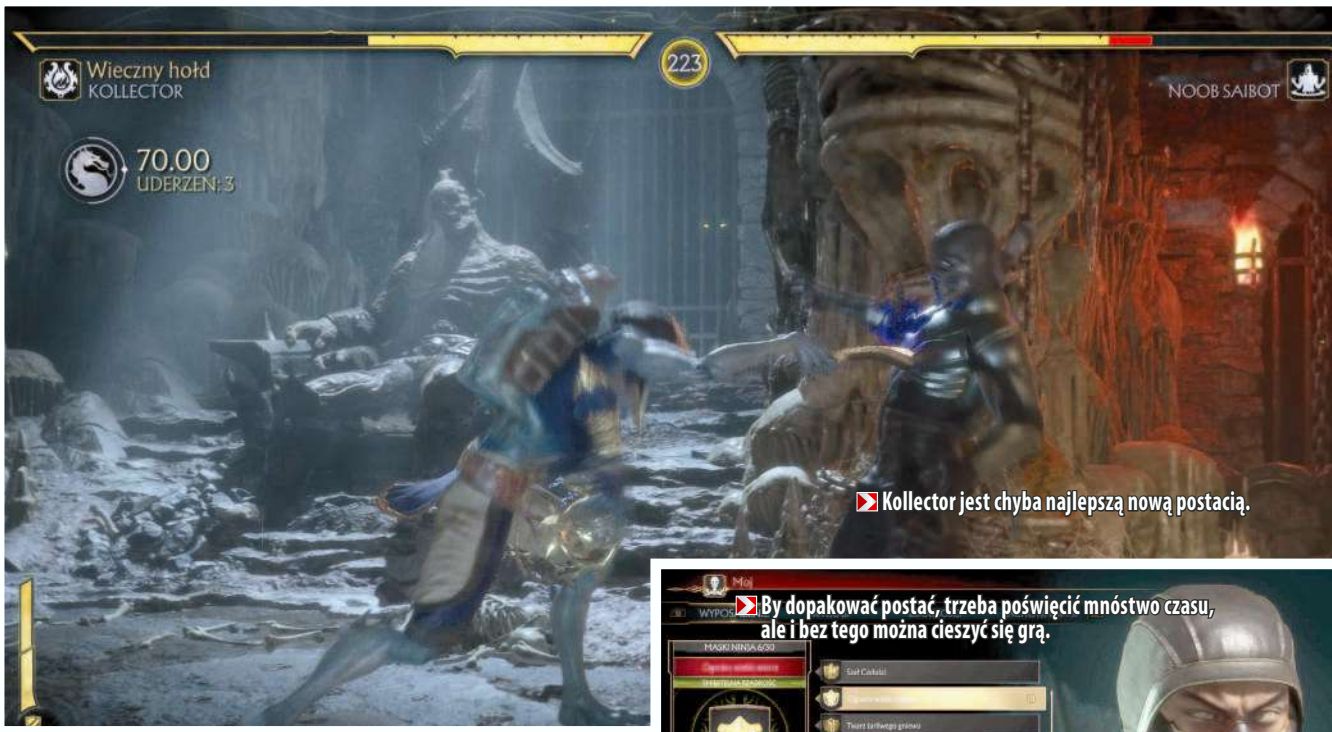
Wrażenia unikatowości dopełnia możliwość dostosowania wyglądu wojowników przez zmianę stroju oraz wyposażenia. Jest tego od-cho-le-ry. Serio. **By odblokować wszystkie dodatkowe pierdółki dla każdej z postaci, trzeba spędzić przed ekranem zylion minut lub użyć absurdalnych ilości rzeczywistej gotówki w ramach mikropłatności** – na co zresztą liczą twórcy. Na ogół to dodatkowe rzeczy, które nie modyfikują rozgrywki – zmieniają jedynie wygląd postaci. Wraz z postępami w zabawie w przypadku trzech elementów wyposażenia każdej z postaci – nakrycia głowy i dwóch sztuk oręża – zyskamy jednak możliwość montowania kryształów czasu. To jednak robota godna eremity. Wspomniane klejnoty musimy sobie oczywiście najpierw znaleźć lub wygrać. Ponadto kryształy są przypisane do konkretnych postaci i osadzane w konkretnych gniazdach – a te trzeba sobie najpierw odblokować, grając. Pomijam już fakt, że wszystko to robi się dla każdej sztuki rynsztunku z osobna – a te przecież też trzeba najpierw odblokować. Mówiłem: zylion minut. Na szczęście wpływ tych kryształów na grę jest niewielki. Ponadto i tak w rankingowych meczach multi te zabawki wpływające na zachowanie postaci nie działają.

W kwestii zmagań w sieci twórcy gry okazali się nader konserwatywni. Wchodząc do meczu rankingowego, zauważymy, że o ile wygląd postaci został zachowany, o tyle cała reszta jest już ustandaryzowana. Nie ma tu nawet dostępu do stworzonych wcześniej niestandardowych wariacji – do wyboru mamy tylko dwie predefiniowane. Niby spowodowane jest to dbałością o równowagę w początkowych etapach życia społeczności i sytuacja ta ma się zmienić, gdy wszystkie dodatkowe umiejętności, z których tworzymy sobie wariacje, zostaną zbalansowane – konkretów jednak brak. Na otarcie łez

MORTAL KOMBAT 11

MK11 z Polski

Dwudziestą drugą już grę związaną ze światem Mortal Kombat stworzyło oczywiście studio NetherRealm. Tytuł powstawał z myślą o konsolach – na pełen niuansów i pułapek język pecetowy grę przetłumaczyło polskie studio QLOC. To nie pierwszyzna – ten sam zespół odpowiadał za Mortal Kombat XL na blaszaki, a wcześniej stworzył konwersje m.in. DmC: Devil May Cry czy Dark Souls Remastered.



Kollector jest chyba najlepszą nową postacią.

By dopakować postać, trzeba poświęcić mnóstwo czasu, ale i bez tego można cieszyć się grą.

warto zaznaczyć, że w grach rankingowych działają ponoć niewpływające na samą walkę kryształy, np. przyspieszające zdobywanie doświadczenia przy streakach. Ponoć, bo nie dane mi było tego sprawdzić. Z dobrodziejstw dostosowania postaci można za to korzystać w trybach nierankingowych, gdzie dostajemy możliwość odpowiedniej modyfikacji zasad. A do sieci tak czy inaczej warto dać nura, bo **mechanika w nowym Mortalu jest cudowna**.

Praca u podstaw

To gra, w której przejście tutoriala zajmuje więcej czasu niż ukończenie kampanii w co krótszych odsłonach Call of Duty. Naprawdę, jak Cassie Cage kocham. Oczywiście i tak nie spamiętacie wszystkich ruchów, ale nie zmienia to faktu, że tym razem twórcy opisują w samouczkach wszystkie, najbardziej szalone z perspektywy typowego gracza niuanse. To np. zliczanie klatek animacji ruchu i wynikające z tego zależności i podatności postaci na zbieranie oklepu, a także techniki, które w praktyce – za sprawą okna czasowego długości włosa na tyłku komara – udaje się poprawnie zrobić raz na kilkanaście, kilkadziesiąt razy. Kontra kopniakiem w górę po dolnym perfekcyjnym bloku jest najlepszym przykładem, trzymającym mnie przy ekranie niekiedy i pół godziny. Albo kombosy z anulowaniem ruchów robione przy ścianie – samouczki pokazują tu nie tylko podstawy, ale też przykłady najbardziej hardkorowych, złożonych posunięć. Mało tego: nawet jak już ukończymy podzielony na trzy sekcje tutorial, to jeszcze pozostaje możliwość trenowania zagrań konkretnymi już zawodnikami. Producenci MK11 wykonali tytaniczną wręcz pracę, by na wyżyny dostępne póki co siedzącym na forach wymiataczom wpuścić nowych ludzi – a przynajmniej zasygnalizować im, że takie wyżyny istnieją. Brawa!

Nie byłoby to wszystko możliwe, gdyby nie świetna mechanika. Pojawiły się oczywiście zmiany w stosunku do poprzedniej części – ale wszystkie trafione i świetnie działające w praktyce. Zamiast jednego paska energii na ruchy specjalne mamy teraz dwa dwusekcyjne. Jeden odpowiedzialny za defensywę, drugi za ofensywę. Używamy ich niezależnie i czynności, które chcemy wykonać, pochłaniają segment, dwa lub czerpią z obydwu pasków. Nie ma sensu wchodzić tu w niuanse, grunt, że kilkadziesiąt godzin, które do tej pory spędziłem przy grze, pozostawiło wrażenie, że Mortal Kombat 11 jest grą świetnie ułożoną pod względem zbalansowania różnych technik wyprowadzania ciosów i ich kontrowania – co przekłada się też na wyjątkową płynność i rytm walki.

Tego ostatniego nie zakłócają nawet sekwencje Fatal Blow – czyli odpowiednik wcześniejszego, powszechnie kojarzonego X-Raya. Twórcy wpadli na świetny pomysł: nie zużywają one żadnej energii, po prostu zyskujemy możliwość wyprowadzenia tego efektownie wyglądającego i odbierającego mnóstwo życia ataku, gdy przeciwnik sprowadzi nas poniżej 30% zdrowia. Można to zrobić jedynie raz na mecz. Projektanci rozgrywki jednym prostym trikiem sprawili, że gracze przestali chomikować energię (zobacz jak ;)), i **gra tym samym stała się dużo bardziej taktyczna**. Wisienką na torcie jest crushing blow – echo, przynajmniej jeśli chodzi o warstwę wizualną, wspomnianego X-Raya i wzmocniona wersja standardowego ciosu, która pojawia się w specyficznych warunkach i zadaje więcej obrażeń. Mechanika i nowinki z nią związane to zdecydowanie największa zaleta gry.

Mikropłatności i makrofrajda

No tak, są te nieszczęsne mikropłatności. Jeśli ktoś chce mieć w tej grze wszystko, to oczywiście kuszą, ale zarazem są tak absurdalne, że odstraszają, gdyby chcieć odblokować wszystko. Postacie mają tu przecież po 60 skórek! A gdzie reszta wyposażenia, nie wspominając nawet o filmikach, brutalities czy całej stercie konceptów do zebrania? **Grając w MK11, trzeba się po prostu pogodzić z faktem, że wszystkiego się nie da zrobić** – co w sumie jest na swój sposób ciekawe, bo wbijając do sieci, zobaczymy spore zróżnicowanie wizualne wojowników.

Inna sprawa, że przez cały czas spędzony z grą ani razu nie czułem, że czegoś mi brakuje. No dobra, brakowało mi standardowej waluty – tych charakterystycznych smoczych monet, za które wykupuje się skrzynki w Krypcie. Tym razem to wyspa Shang Tsunga, a sama rozgrywka fajnie się rozwija. Jak ktoś ma uczulenie na sam potencjał mikropłatności, to w tym miejscu będzie klął. Ja wolałem jednak cieszyć się atmosferą, odblokowywać kolejne przejścia i za zgromadzoną walutę otwierać kolejne skrzynie. Widać, że ten tryb urasta powoli do odpowiednika nieumarłych w Call of Duty – z wydania na wydanie staje się coraz ciekawszy i bardziej rozbudowany. W sumie to samo można powiedzieć o całej grze. To Mortal Kombat. Ciągle rozwijany, dający taką samą frajdę. Polecam! |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

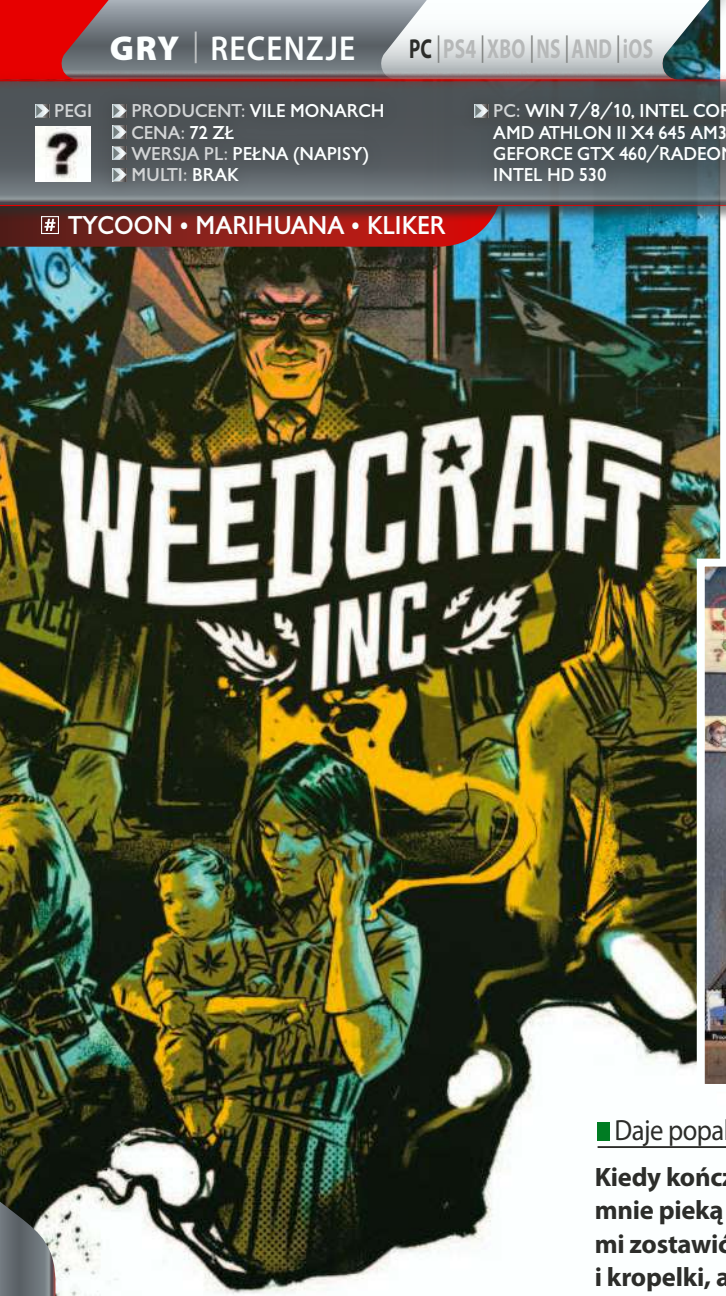
- + wyśmienita, głęboka mechanika
- + nareszcie naprawdę wyczerpujący tutorial
- + bardzo przyjemna, pełna aluzji kampania dla samotnego gracza
- + świetne starcia lokalne i w sieci
- + bardzo dobra grafika
- + cudowny flow walki
- + dobrze zobaczyć starych znajomych
- + bardzo przyjemna Krypta...
- – ...która odbija się czkawką ze względu na grind u hardkorowców
- – żeby odblokować wszystko, trzeba naprawdę setek godzin
- – generalnie nierówny poziom trudności w różnych trybach gry
- – aż nazbyt konserwatywne podejście do tematu gier rankingowych

PEGI ?

PRODUCENT: VILE MONARCH
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA (NnapisY)
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-4160/ AMD ATHLON II X4 645 AM3, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460/RADEON R7 260X/ INTEL HD 530

TYCOON • MARIHUANA • KLIKER



Warto zatrudnić pracowników do sprzedaży, zwłaszcza że jej, w przeciwieństwie do uprawy, nie da się chyba zepsuć.

Jeszcze po kropelce, jeszcze po kropelce, póki woda jest w butelce.

Daje popalić: **9kier**

Kiedy kończę pisać ten tekst, jest szósta rano (a celowałam w 4.20!) i oczy mnie pieką od podlewania i przycinania zioła. Perfekcjonizm nie pozwala mi zostawić sadzonek w rękach pracowników, więc klikam roślinki i kropelki, a od czasu do czasu nawet oddycham – ale tylko na pauzie.

Srodze zawiedzie się ten, kto oczekuje od Weedcrafta spokojnej gry ekonomicznej, w której można zrelaksować się i patrzeć, jak rosną cyferki. Nawet po zatrudnieniu pierwszych pracowników do uprawy i sprzedaży marihuany, widząc ich nędzną wydajność, wolałam robić wszystko sama i wręcz ścigałam się z nimi, kto pierwszy przytnie liście – żółtodzioby za to odpowiedzialne robiły to tak nieudolnie, że psuły mi ostateczną jakość trawy.

To ty dostarczasz te słynne brokuły?

Na początku, kiedy sprzedawałam zwyczajne Reggie włóczęgom, nie był to problem, ale bardziej wymagające grupy społeczne oczekiwały lepszego towaru. **Z czasem mój biznes się rozrósł, a do repertuaru dołączyły inne gatunki zioła** – od prostych, jak Northern Lights, poprzez Super Lemon Haze i Blue Dream, po niesamowite, złożone hybrydy, którymi pozachwycam się w dalszej części recenzji. Developerzy z Vile Monarch – notabene twórcy Oh... Sir!! The Insult Simulator, w którym dżentelmeni obrzucają się wysmakowanymi obelgami – przyłożyli się do researchu, dzięki czemu wspomniane gatunki nie tylko występują w rzeczywistości, ale nawet wyglądają podobnie, choć kolory oczywiście podkręcono. Przy okazji zeszłorocznego pokazu w Berlinie podkreślali zresztą, że chcą oprzeć Weedcrafta na realistycznych podstawach – i nie tyczy się to tylko odmian marihuany, ale także choćby strony prawnej.

W każdym z dwóch osadzonych w USA scenariuszy – z których jeden przedstawia podstawy, a drugi pozwala wykorzystać nabytą wiedzę i wprowadza marketing – prędzej czy później **będziesz musiał podjąć decyzję, czy chcesz inwestować w licencję (czy to rekreacyjną, czy medyczną) i prowadzić legalny biznes, czy raczej uprawiać i sprzedawać trawkę na czarno**. Da się też połączyć jedno z drugim i opychać coś z jednej strony chorym na raka, a z drugiej imprezowiczom czy punkowcom. Działanie poza prawem naturalnie ściągnie na twój biznes uwagę policji, więc musisz dbać o to, by pasek zainteresowania funkcjonariuszy zbytnio nie wzrósł, np. poprzez stworzenie przykrywki w postaci herbaciarni czy pizzerii.

Za uprawę cyfrowej trawy jeszcze nikt nie trafił do paki.

<śródtytuł ocenzurowano>

Tak się jednak składa, że Vile Monarch przedstawiło ich jako głupich pożeraczy pączków, których jedna umiejętnie przeprowadzona rozmowa może skłonić do zwracania się do ciebie per „brachu", a nawet przymknięcia oczu na twoją działalność przestępczą. Po tym, jak odkryłam tę absurdalną powierzchowność relacji i złotą formułę nadużywania zaufania, przestałam mieć jakiekolwiek problemy z policją. Później okazało się, że to samo tyczy się konkurencji, którą można następnie wykorzystywać, np. wyciągając od niej kolejne odmiany zioła. Wizerunku występujących w grze postaci – i tyczy się to również głównych bohaterów – nie ociepla fakt, że Weedcraft w wielu miejscach razi żenującym quasi-młodzieżowym slangiem, a w innych teksty zostały napisane na kolanie lub powtarzają się na potęgę. Odnoszę wrażenie, że **dialogi bywają puste jak kocia miska**(*), połowa mojej konkurencji interesowała się astronomią, jąkała się w szkole lub preferuje pikantne potrawy, a połowa policjantów nienawidzi kotów i mimo to zorganizowała zbiórkę na schronisko po pożarze.

Całość utrzymana jest w żartobliwym klimacie, chociaż **poziom humoru, zwłaszcza w przypadku niektórych zabaw językowych w polskiej wersji, niejednokrotnie wywołał we mnie politowanie**. Niemniej ogólna lekkość sprawia, że gdybym miała w skali od zera do dziesięciu ocenić, czy Weedcraft promuje marihuanę, powiedziałabym, że raczej tak, i wystawiła szóstkę albo nawet siódemkę. Osobiście mnie to nie razi, bo wychodzę z założenia, że zdrowi psychicznie ludzie mają prawo decydować o swoim życiu i zdrowiu, ale rozumiem, dlaczego gra Vile Monarch wywołuje tyle kontrowersji. Jednocześnie wciąż śmieszy mnie fakt, że kolejne krwawe mordobicie często przechodzi bez większego echa, a tyle sprzecznych opinii wywołuje gra o uprawie wprawdzie nie wszędzie legalnych, ale jednak roślin.

Zobacz, kto odłożył Apap już po kilku buchach

Zwłaszcza że nawet jeśli Vile Monarch i Devolver promują marihuanę, nie robią tego wprost, a **Weedcraft to przede wszystkim gra ekonomiczna i kliker z fabułą**. Pomiędzy uprawą i sprzedażą będziesz wynajmował i urządzał kolejne miejscówki – najpierw w jednym mieście, potem w kilku naraz. Badania pozwolą ci odkryć optymalne warunki dla każdej z odmian (temperatura, wilgotność powietrza, proporcje odżywek), a zapewni im je odpowiednio dobrany sprzęt (od konkretnego rodzaju ziemi, przez wiatraki i lampy, aż po nawilżacze).

Tu zresztą dochodzę do mojego absolutnie ulubionego elementu Weedcrafta, czyli jednorękiego bandyty – możliwości krzyżowania odmian w tzw. roślinatorze. Urządzenie to pozwala również zagęszczać i rozrzedzać towar, ale zdecydowanie najbardziej podobało mi się właśnie tworzenie hybryd. Każdy gatunek trawy dostępny w grze opisany jest kilkoma cechami. Jeden będzie mieć ziemisty posmak, a inny kwiatowy lub słodki, jakiś pomaga na migreny, wyostrza słuch, ma właściwości antydepresyjne (wątpliwe...) czy wywołuje w palącym supertowarzyskość. **Roślinator pozwala krzyżować odmiany – płacisz za to punktami generowanymi w laboratoriach – i tworzyć hybrydy o preferowanych właściwościach.** Jeśli ktoś w mieście potrzebuje 525 gramów odmiany wywołującej skupienie, żeby lepiej grać w Underwatcha (autentyk, boki zrywać), nie trzeba nic mieszać, ale inaczej będzie, gdy ktoś zażyczy sobie trawę o piniowym posmaku, działającą jak energetyk, wywołującą podniecenie i „Głębokie Marxistowskie Przemyślenia" (sic!). Angażująca rzecz, jeśli ktoś uwielbia, jak ja, hazard w grach, a produkcja daje możliwość wrzucenia do puli dodatkowego losowego efektu. Pewnego razu stworzyłam odmianę pod seniorów, po czym z powodzeniem sprzedawałam autorskie Forest Energy babciom pod kościołem świętej Marii.

Jestem zawodowym graczem Underwatcha

Sporo Weedcraftowi brakuje do bycia naprawdę dobrym tycoonem, ale najbardziej irytowały mnie powolne wprowadzanie mechanizmów, olbrzymia rola mikrozarządzania (czytaj: nużącego po jakimś czasie klikania roślinek) oraz dłużące się questy z koniecznością osiągnięcia konkretnych przychodów w konkretnym czasie. Niemal szlag mnie trafił, gdy po 20 minutach wzmożonego podlewania, przycinania i sprzedawania gra otworzyła mi nowe miasto, Nowy Jork, po czym... zawiesiła się na amen bez możliwości uratowania sejwa. Błędów jest więcej – od literówek, poprzez tymczasowe problemy z interfejsem zadań pracowników, aż po notoryczne przerywanie QTE (aby idealnie przyciąć roślinę, trzeba przytrzymać kółeczko i puścić w odpowiednim momencie) dialogami i psucie tym samym doskonałego wyniku. Wypadałoby też popracować nad długością loadingów między kolejnymi pomieszczeniami, bo traci się na to mnóstwo czasu, oraz dodać możliwość szeregowania odmian na pasku w zależności od miasta. A może by tak jeszcze bardziej szczegółowe statystyki finansowe oraz priorytety pracowników (np. zawsze najpierw zbieranie plonów i sadzenie, potem woda, potem dopiero przycinanie)? Dużo jest do poprawienia, ale to już teraz niezła gra! **|CDA|**

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

- wciągająca
- duże zróżnicowanie gatunków
- wygląd odmian
- krzyżowanie odmian w roślinatorze!
- sympatyczny lo-fi hip-hop w tle
- dwa solidnej długości scenariusze

- bardzo powoli się rozwija
- klikanina po jakimś czasie nuży
- słabo napisana
- płytki i głupi system relacji
- błędy

Okiem enkiego

OCENA **7**

Ta ogrodnicza klikanina, której oddajemy się podczas uprawy, to nic innego jak sposób na to, by zająć nasze mózgi. W przeciwnym razie jeszcze bylibyśmy skłonni przejrzeć pozorną głębię mechanizmów rozgrywki. Zaznaczam jednak, że sposób ów działa, wywołując pewną formę, hm, uzależnienia od tego, by samodzielnie doglądać roślinek i cały czas skakać po ekranach (pomiędzy którymi przydałby się zerowy czas ładowania przy okazji). Weedcraft wymaga od żółtodziobów cierpliwości, zanim pozwoli dobrze się bawić, a także chęci bycia w pewnym stopniu prowadzonym za rączkę (kłaniają się dwa scenariusze bez typowego sandboksa). Na szczęście wszystko to składa się w całkiem udaną (chciałem napisać „poważną", ale przypomniałem sobie niektóre dialogi i uproszczenia) grę ekonomiczną traktującą na serio nietypowy, ale przecież ciekawy temat.

(*) – Jest coś na twój temat, o co chcę cię spytać...
– Ach, cieszę się, że o to pytasz. Bardzo lubię rozmawiać na ten temat!

PEGI 12

PRODUCENT: NWAY
CENA: 84 ZŁ (PS4), 92,50 ZŁ (XBO), 80 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 2 OSÓB ONLINE I LOKALNIE

GRALIŚMY NA: PS4

GO, GO POWER RANGERS! • BIJATYKA 2,5D • 3 NA 3

Raz na wozie...

Był zielonym wojownikiem. Zawsze: **Ninho**

Power Rangers, jeden z ulubionych seriali mojego dzieciństwa, obchodzi właśnie 25-lecie istnienia. I choć w Battle for the Grid jest spory potencjał na dobrą bijatykę, to nie jest to gra godna tak okrągłej rocznicy.

...raz pod wozem.

Niestety, na niemal każdym kroku wychodzi niewielki budżet. Pod względem technicznym jest to gra wprawdzie poprawna, ale rozłażąca się w szwach. **Brak zawartości kłuje natomiast w oczy od pierwszych chwil – zaledwie dziewięć postaci z serii**, w której bohaterów na przestrzeni ćwierćwiecza były dziesiątki? Rozumiem jeszcze nieobecność kolejnych inkarnacji Rangersów, ale kompletnym nieporozumieniem jest pominięcie choćby Rity czy Zeda – głównych antagonistów klasycznego „Mighty Morphin' Power Rangers".

It's morphin' time!

Tym, co utrzymuje Battle for the Grid na powierzchni, jest z całą pewnością rozgrywka. Bardzo przystępna, oparta na trzech podstawowych atakach, które wraz z wyborem kierunku gałką zmieniają się w inne, również specjalne ruchy. Do tego dochodzą jeszcze superumiejętności, które można aktywować po napełnieniu kolejnych poziomów paska mocy. Walczymy w trzyosobowych drużynach (co przy zaledwie dziewięciu postaciach daje zatrważająco „dużo" kombinacji...), w obrębie których bohaterowie mogą zmieniać się w locie. Pozwala to na wspólne ataki nawet trzech postaci jednocześnie, które poważnie nadszarpują pasek życia przeciwnika. Inna sprawa, że jeśli zdoła on skontrować, to zada obrażenia wszystkim obecnym na ekranie rangersom. To wszystko przypomina nieco styl znany choćby z serii Marvel vs. Capcom czy Dragon Ball FighterZ.

Argumentem ostatecznym są megazordy, tym bardziej że możliwość ich użycia pojawia się dopiero w momencie utraty jednego z członków ekipy. Wówczas **możemy aktywować pomoc wybranego przed walką robota – zza ekranu pojawiają się ogromne pięści czy ogon zorda**, które niemiłosiernie obijają oponenta. Potężne ataki trwają około 30 sekund, a obrona przed nimi jest bardzo trudna. Dlatego też pomoc ta bywa nieoceniona i potrafi odmienić losy walki. Inna sprawa, że przeciwnik po utracie każdego bohatera również może się zrewanżować. Całość ani nie brzmi, ani nie jest przesadnie skomplikowana, jednak w Battle for the Grid bardzo ważne jest dobre opanowanie podstaw, w innym przypadku nie połączymy ich w efektowne kombosy. Nie zmienia to jednak faktu, że Power Rangers **sprawdza się także jako typowa imprezówka**, gdy posadzicie przed ekranem dwie osoby niemające pojęcia, co robią – wzajemne spamowanie się trzema przyciskami sprawia, o dziwo, wiele przyjemności.

Little-mega-zord

Szkoda tylko, że **aktualnie mamy do czynienia ze zwykłą wydmuszką**. Choć przedstawiciel nWay w wiadomości mailowej zapewnił mnie, że wkrótce pojawi się więcej zawartości w postaci DLC, to na ten moment mamy dziewięciu bohaterów, kilka map... i w sumie tyle. Brakuje jakiegokolwiek trybu fabularnego, Arcade to zbiór średnio klejących się ze sobą pojedynków, a w sieci walczy się przyjemnie, jeśli dziwaczny matchmaking nie połączy nas akurat z dużo bardziej doświadczonym rywalem. Dość napisać, że zdarza się tutaj dobieranie 25-poziomowca z gościem na 120. levelu.

Koniec końców nie sposób nie odnieść wrażenia, że **Power Rangers: Battle for the Grid to sklecona naprędce gra mająca ugrać coś na znanej licencji**. Odejmijcie nostalgię i znanych z dzieciństwa bohaterów, a nie zostanie tu niemal nic poza grywalnością wystarczającą na kilka godzin. |CDA|

POWER RANGERS: BATTLE FOR...

OCENA
5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 6

+ rozgrywka łatwa do opanowania
+ megazordy!
+ różnorodni bohaterowie...

– ...ale jest ich tylko dziewięcioro
– niedopracowana
– brak trybu fabularnego
– ogólnie trybów jest niewiele
– bardzo mało muzyki z serialu

PEGI 3

PRODUCENT: 3DCLOUDS
CENA: 143 ZŁ (PC), 209 ZŁ (PS4), 220 ZŁ (XBO), 200 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 8 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2500K/AMD FX-8150, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 550 TI/RADEON HD 6790

FUTURYSTYCZNE WYŚCIGI • RIDGE RACER DLA UBOGICH

XENON RACER

Bez ciągłego driftowania na zakrętach Xenon Racer wyda ci się idiotyczną ścigałką z fatalną fizyką.

Driftował przy trzystu na godzinę: **Eugeniusz Siekiera**

Grip przypomniał nam, ile frajdy dawał Rollcage, Redout godnie naśladuje Wipeouta, nie tak dawno zadebiutował również niskobudżetowy Burnout w postaci Dangerous Driving. Jak widać, staroszkolne ścigałki mają się nieźle, ale czegoś mi w tym zestawieniu brakuje. Ridge Racer, kto pamięta, ręka do góry!

Opcje tuningu optycznego pozwalają znacząco zmodyfikować wygląd bolidów.

Choć Xenon Racer to niszowe wyścigi z dość ograniczonym budżetem, nie jest to taki paździerz, jak mogłoby się z początku wydawać. Jednak by czerpać z gry frajdę, trzeba mieć świadomość, że nie jest to typowa zręcznościowa samochodówka. Ba, nie są to nawet typowe futurystyczne wyścigi.

Drift jest wszystkim

Podobnie jak w kultowej, choć trochę zapomnianej już dziś serii Namco, **najważniejszy jest drift. Wszystko pisane jest pod dyktando absurdalnie długich, efektownych ślizgów.** Po pierwsze – fizyka, która sprawia, że bolidy po prostu lepią się do asfaltu i nie sposób ich nawet na moment oderwać od podłoża. Po wtóre, zawrotne prędkości, po trzecie zaś specjalnie zbudowane tory, na ogół bardzo szerokie i pozostawiające pewien margines błędu. Jeśli zaakceptujemy powyższe założenia i opanujemy sterowanie, łatwo wpaść w odpowiedni flow i po prostu płynąć przez kolejne wiraże. Tylko taki styl jazdy ma tu sens.

Dla fanów driftu i Ridge Racera.

Driftowanie to nie tylko efektowny sposób na ścinanie zakrętów i oszczędzanie cennych sekund. Akcja gry ma miejsce w niedalekiej przyszłości, gdzie dużą rolę odgrywają ekologia i odzyskiwanie energii, więc przez ślizgi ładowane są również nasze akumulatory. Te mają trzy poziomy zasilenia, z czego każdy zapewnia jednorazowe odpalenie nitro. Na długich prostych lub gdy przeciwnik siedzi nam na ogonie, rzecz nieoceniona, bez której trudno zawalczyć o miejsce na podium. Mechanizm jest banalnie prosty – ślizgasz się, zyskujesz czas i doładowanie, to z kolei pozwala na zdobycie większej przewagi nad rywalami. Co prawda dodatkową porcję energii można również przytulić, przejeżdżając przez naziemne ładowarki, ale te nie występują na wszystkich trasach, więc tak czy inaczej bez driftu daleko nie zajedziemy. To po prostu fundament tej gry. Szkoda, że jedyny.

Odrobinę za mało

Wśród trybów rozgrywki sama klasyka. Głównym filarem są oczywiście mistrzostwa, czyli kolejne zawody o rosnącym stopniu trudności. Tryb krawędzi pozwala nauczyć się podstaw, potrenować „na sucho", sprawdzić się w próbach czasowych lub eliminacji. Jeśli nie mamy aż tyle czasu, pozostaje szybki wyścig (wybieramy jedynie tor i bolid), a dla miłośników starć z drugim graczem przewidziano mistrzostwa online lub tryb kanapowy na podzielonym ekranie. Z poziomu głównego menu mamy też dostęp do warsztatu pozwalającego pobawić się tuningiem optycznym.

Ścigamy się w najrozmaitszych zakątkach świata – od Tokio, przez Boston czy Miami, aż po Dubaj. **Tory są dość rozległe, choć nieco zbyt sterylne i ugrzecznione (żadnych skrótów, urozmaiceń, przeszkód na drodze)**, a grafika czytelna i nieprzeładowana bajerami, co przy osiąganych prędkościach jest plusem, bo nic nie rozprasza naszej uwagi. Wybitnie drażniła mnie za to elektroniczna muzyka, choć to oczywiście rzecz gustu (a całkiem podobne nuty przygrywały w kolejnych odsłonach Ridge Racera).

Ewidentnym nieporozumieniem jest natomiast cena. **Mamy do czynienia z niskobudżetówką, choć kwota, jaką trzeba wysupłać z portfela, zdaje się temu przeczyć.** Zakup do rozważenia po ewentualnych obniżkach (i to sporych, bo żądanie ponad dwóch stów za wersje konsolowe to czysty absurd) i tylko przy założeniu, że nie odrzuca cię model jazdy oparty na nieustannych driftach. W innym przypadku Xenon Racer zanudzi cię na śmierć. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 4

+ nieźle wyglądające bolidy i czytelne trasy
+ prosty model jazdy nawiązujący do serii Ridge Racer
+ driftowanie jest przyjemne

− powtarzalność, każdy wyścig wygląda tak samo
− drażniąca elektroniczna muzyka (minus mocno subiektywny)

PEGI 3

PRODUCENT: ZOINK
CENA: 99 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

ZRĘCZNOŚCIOWA • VR • UROCZE, SŁODKIE, ZABAWNE

Podglądanie mieszkańców Sancourt to ogromna frajda i wiele zabawnych sytuacji wywołujących uśmiech.

Louis, mały bohater o wielkim sercu. To właśnie jemu towarzyszymy w tej podróży jako pomocny duch.

Przekonuje się na nowo do VR-u: **Eugeniusz Siekiera**

Mam duży problem z VR-em, bo od początku był dla mnie czymś więcej niż kosztownym bajerem, a znakomita większość gier temu przeczyła. Po wtóre niemal każda sprawiała, że mój błędnik tańczył kankana, a śniadanie szukało powrotnej drogi na powierzchnię. W Ghost Giant tego problemu nie ma.

GHOST GIANT

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

+ bardzo zręcznie poprowadzona opowieść
+ dobrze wykorzystuje VR i kontrolery Move
+ interesujący świat zaludniony przeuroczymi postaciami
+ bajkowa, a jednocześnie szczegółowa grafika

− nie każdy przełknie ten poziom słodyczy
− rozgrywka bywa pretekstowa

Jako tytułowy duch górujemy nad okolicą, widok zmieniamy jednym przyciskiem, a każda scenka jest ograniczona terytorialnie niczym teatralna scenografia. **W zasadzie jedyne, co się tutaj nieustannie porusza, to nasze ręce.**

Jakie to ładne!

Od pierwszej minuty miałem wrażenie, że to kolejna produkcja magików z Media Molecule. Wszystko przypominało mi kapitalne Tearaway – pocieszni, sympatyczni bohaterowie, umowny kreskówkowy świat niczym wycięty z kartonu oraz pomysłowość twórców w wykorzystaniu kontrolerów ruchowych. Liczba mnoga nie jest efektem przypadku – musicie wiedzieć, że **do zabawy w Ghost Giant potrzebny jest PlayStation Move, a w zasadzie aż dwa**; każdy odpowiada za jedną dłoń (dodam, że kamera wychwytuje nasze ruchy bezbłędnie).

Nie przypisujmy jednak Brytyjczykom cudzych zasług, bo za tym przeuroczym kawałkiem kodu stoją Szwedzi ze studia Zoink, którzy wcześniej popisali się między innymi surrealistycznym Stick It to the Man! czy baśniowym Fe. Ghost Giant kontynuuje tradycję niezbyt skomplikowanych produkcji, które mają w sobie ten nieuchwytny magiczny pierwiastek i urzekają nietuzinkową oprawą, onirycznym światem bądź nietypowymi rozwiązaniami w zakresie rozgrywki.

Jakie to proste!

Bohaterem pierwszego planu jest niejaki Louis, małe, bojące się własnego cienia stworzonko. Z niezrozumiałych przyczyn tylko on nas widzi, a z czasem, gdy pomożemy mu w kilku prostych czynnościach, zaprzyjaźnia się z nami i wprowadza w swój własny świat. Louis mieszka z mamą na pobliskiej farmie słoneczników, gdzie lądujemy w drugiej scenie, później akcja przenosi się do miasteczka Sancourt.

Zabawa polega w głównej mierze na podnoszeniu przedmiotów i używaniu ich w odpowiednich miejscach bądź oddziaływaniu na określony obiekt w otoczeniu. Tytułowy duch jest faktycznie gigantyczny; z racji rozmiarów okolicę oglądamy z boku niczym szkolną makietę i nie mamy żadnych problemów, by przykładowo podnieść samochód i postawić go na pobliskim stoku, rzucić głazem do celu albo pacnąć siedzące na kominie ptaszysko, żeby wypuściło z dzioba klucz.

Jakie to słodkie!

Im dalej w las, tym interakcji rzecz jasna więcej, a z czasem pomagamy również innym mieszkańcom zminiaturyzowanej krainy. Rozgrywka jest bardzo prosta, a fabuła toczy się niejako przy okazji. Mieszkańcy Sancourt zajęci są własnymi sprawami, przechodzą z miejsca na miejsce, my jedynie od czasu do czasu w coś ingerujemy i obserwujemy zabawne reakcje. Olbrzymią siłą gry są właśnie wszystkie te antropomorficzne stworzonka, z Louisem na czele. To, w jaki sposób poznajemy ich zwyczaje, problemy dnia codziennego, zasługuje na wielkie uznanie. **To świat, w którym po prostu chcemy przebywać**, i grupa postaci, do których czujemy olbrzymią sympatię od pierwszych minut.

W tę pozornie dziecinną historię wszyto kilka poważniejszych prawd. Ghost Giant opowiada o przyjaźni, zazdrości, wpływie, jaki możemy mieć na drugiego człowieka, i wynikających z tego konsekwencjach. To **kapitalna pozycja nie tylko dla najmłodszych**, ale i tych, którzy już dawno skreślili gogle Sony jako niepraktyczny i przepłacony gadżet. Z uwagi na swój statyczny charakter gra nie ryje nam błędnika, po drugie fantastycznie wykorzystuje dość ograniczony (póki co) potencjał VR, po trzecie... cóż, jest po prostu przeurocza. |CDA|

Świetnie wykorzystuje potencjał VR-u.

PEGI 12

PRODUCENT: WHITE PAPER GAMES
CENA: 108 ZŁ (PC), 124 ZŁ (PS4), 137,49 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: TAK (ALE POPSUTA)
MULTI: BRAK

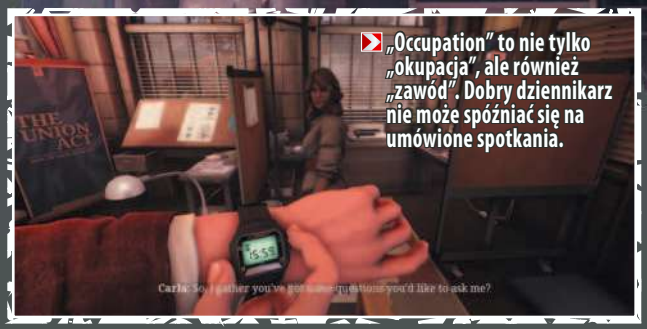
GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,2 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 560

LATA 80. • SKRADANKA • THRILLER

THE OCCUPATION

Rwie włosy z głowy: **DaeL**

Widziałem już niejeden nieoszlifowany diament. Ale żadnym się tak bardzo nie pokaleczyłem.



„Occupation" to nie tylko „okupacja", ale również „zawód". Dobry dziennikarz nie może spóźniać się na umówione spotkania.

„Krzaczki" zamiast polskich znaków diakrytycznych pojawiają się na prawie wszystkich wyświetlaczach w grze.

Jest rok 1987. Wielka Brytania pogrążą się w chaosie. Pogorszająca się sytuacja gospodarcza sprawia, że ludzie wychodzą na ulice. Rząd planuje wprowadzenie kontrowersyjnego, wymierzonego w imigrantów prawa. I wtedy w budynku Bowman Carson, jednego z rządowych kontrahentów, wybucha bomba. Policja szybko identyfikuje terrorystę. To Alex Dubois, pracownik firmy. Ale Harvey Miller, dziennikarz śledczy, przeczuwa, że historia może mieć drugie dno. Odwiedzi biuro Bowman Carson... a w trakcie wizyty będzie zaglądał tam, gdzie mu nie wolno.

Niespełnione obietnice

Tak zaczyna się gra, która na papierze jest jednym z najciekawszych tytułów tego roku. Dlaczego na papierze? To proste. **Wyobraźcie sobie skradankę rozgrywającą się w czasie rzeczywistym, w której nie możemy marnować godzin, siedząc pod biurkiem** albo za zasłoną, ale musimy

Potrzebuje mrowia patchów.

trzymać się planu. Czas jest ograniczony, pracownicy poruszają się po budynku według rozkładu zajęć, alarmy włączają się o określonej porze, a każda czynność – nawet kopiowanie danych z serwera albo otwieranie sejfu – zajmuje cenne minuty. Wyobraźcie sobie fantastycznie odwzorowany klimat lat 80., ten cudowny świat, który ma zapach dyskietek 3,5 cala i fakturę tanich biurowych wykładzin. Wyobraźcie sobie wreszcie **zgłębianie intrygi na styku polityki i biznesu**, wertowanie teczek, odkrywanie sekretów, wyciąganie zeznań, szmuglowanie informacji...

Przeczytawszy ten opis, stworzycie w swoich umysłach obraz wyjątkowo ambitnej i fascynującej produkcji. Dobrze, a teraz wylejcie na ten obraz **wiadro bugów, niedoróbek i partactw**. Wyobraźcie sobie, jak gra przesiąka setkami błędów, jak się na waszych oczach niemal psuje. Nie do tego stopnia, by stała się zupełnie niegrywalna. Ale wystarczająco, byście spędzili długie minuty, utknąwszy w tunelu wentylacyjnym, by znikały postacie albo przedmioty potrzebne do rozwiązania zagadek. Dodajcie do tego jeszcze system zapisu wyłącznie po skończonym rozdziale gry – czyli (mniej więcej) co godzinę.

Ale to nie koniec. Dorzućmy do tego problemy, które nie wpływają na samą grę, ale irytują bardziej niż kamyk w bucie. Ot, na przykład kwestię polskich znaków diakrytycznych. Gra używa czcionek, które nie uwzględniają ich istnienia. Literki z naszymi „ogonkami" będą więc brane z zupełnie innego zestawu fontów, kompletnie burząc estetykę gry. To w najlepszym wypadku. Bo na ekranach napotkanych komputerów polskie znaki zamienią się po prostu w niemożliwe do odczytania krzaczki. Nie zdiagnozowano u mnie jeszcze nerwicy natręctw, ale na dłuższą metę nie mogłem tego tolerować i zmieniłem język gry na angielski.

I tak jest niestety na każdym kroku. Grając w The Occupation, powinienem zastanawiać się: jak skorzystać niepostrzeżenie z faksu? Jak ukraść kartę magnetyczną? Gdzie znaleźć hasło do serwera? Z którego miejsca najlepiej podsłuchać rozmowę? Zamiast tego moje myśli zaprzątały kwestie bugów i tego, kiedy gra się w końcu wykrzaczy całkowicie.

W łatkach nadzieja

W produkcji takiej jak The Occupation frustruje to podwójnie. Gra **w swych najlepszych momentach jest po prostu świetna i zaskakuje naprawdę nowatorskimi pomysłami**. Postać, którą kierujemy, prowadzi na przykład kapitalne notatki pełniące funkcję listy zadań. Ogromną pracę włożono też w projektowanie przeszkód, które musimy obejść. Większość problemów, przed którymi stajemy, ma kilka rozwiązań. A zastrzyk adrenaliny, jaki poczujemy, czekając na skopiowanie dyskietki i jednocześnie słysząc gdzieś za plecami kroki strażnika, jest wprost niewiarygodny. Do tego dochodzi niezła oprawa graficzna i przyzwoity voice acting. Nawet intryga polityczna, choć w końcówce nieco sztampowa, potrafiła mnie wciągnąć. Ale każdej chwili frajdy czy ekscytacji towarzyszył moment zgrzytania zębami. Dobrze, że gra jest stosunkowo krótka, bo na dłuższą metę byłoby to nie do zniesienia.

Nie wiem, dlaczego White Paper Games zdecydowało się na wypuszczenie gry w takim stanie. Domyślam się, że rolę odegrał tu brak pieniędzy na kontynuację pracy. Mam nadzieję, że studio spróbuje jeszcze The Occupation załatać. Ale będzie potrzebowała naprawdę wielu patchów, nim zrealizuje potencjał, jaki krył się za pomysłami developerów. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 8

+ solidnie dozowane napięcie
+ klimat lat 80.
+ cała masa nowatorskich pomysłów

− bugi
− błędy
− niedoróbki

PEGI 16

PRODUCENT: EA DICE
CENA: 94 ZŁ (PC), 99 ZŁ (PS4), 108 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 64 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-6600 3,5 GHZ/AMD FX-6350 3,9 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7850

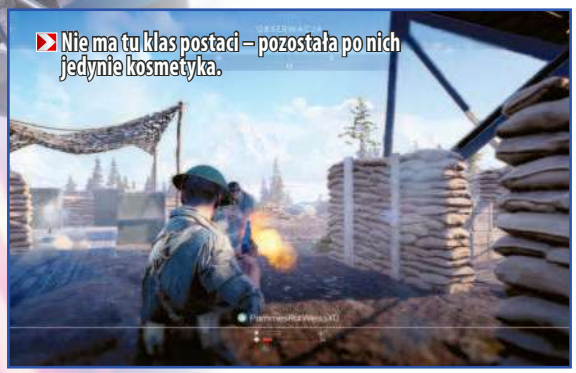
FPS • II WOJNA ŚWIATOWA • BATTLE ROYALE

BATTLEFIELD V™

Królewsko walczył: **Krigore**

Battlefield V zapisze się zapewne w historii jako przykład skopanego marketingu, rozmijania się z oczekiwaniami graczy, a w końcu – nietrafionej strategii wsparcia gry po premierze. Szkoda, bo w gruncie rzeczy to dobra gra – i tryb battle royale tylko to potwierdza.

Zaczęło się od decyzji dobrej: zrezygnowano z DLC. Ktoś zauważył, że dzielą one tylko społeczność i rok po premierze wszyscy, którzy je kupili, w zasadzie nie mają z kim grać. Serwery z dodatkowymi mapami stoją puste, a wszyscy i tak strzelają się na mapach z „podstawki". Elektronicy postanowili więc, że tym razem wspomniane rozszerzenia będą wychodzić falami, w darmowych aktualizacjach. Jedną z nich jest Próba Ognia zawierająca nowy tryb: Burza Ognia.


Nie ma tu klas postaci – pozostała po nich jedynie kosmetyka.

Pieśń lodu i ognia

Zabawa toczy się na skutym lodem półwyspie Halvøy. Jest on areną dla 64 osób, z których zwycięża jeden gracz – lub jeden zespół, jeśli zdecydujemy się grać w grupie. Jak to w trybie battle royale bywa, obszar starcia jest co jakiś czas ograniczany – tu za pomocą burzy ognia, która przypieka maruderów i ostatecznie zamyka pozostałą przy życiu garstkę finalistów na losowo dobranej części mapy. Walkom z kolei rytm nadaje mechanika znana z Battlefielda V – pomniejszona jednak o zdolności klasowe naszych żołnierzy. **Wybór wojaka jest kwestią wyłącznie estetyczną.** Nie ma jednak co rozpaczać, bo zostaje cała masa ciekawych rozwiązań przeniesionych z typowych dla Battlefielda zmagań w sieci – dobrze wpasowanych w założenia „królewskiej bitwy".

Z ciekawszych rzeczy mamy więc możliwość pozyskania opancerzonych i latających pojazdów i wzywania wrzutów zaopatrzenia lub ściągania zasobników z najlepszą bronią. Wszystko to wymaga czasu, wystawia nas na ostrzał, ale jak się uda, to daje znaczną przewagę na polu bitwy. Świetnie sprawdza się również fizyka i związane z nią niszczenie obiektów: nic tu nie stoi na przeszkodzie, by np. zawalić dach na głowę gracza kryjącego się w baraku, niszcząc budynek podłożonymi materiałami wybuchowymi, lub po prostu zabić go siłą przebijającej się przez ścianę eksplozji. Grając w Firestorm, wielokrotnie ze zdumieniem zauważyłem, że **gra wystawia na próbę utarte przyzwyczajenia z innych tytułów z podobnymi trybami** – i chwała BFV za to.

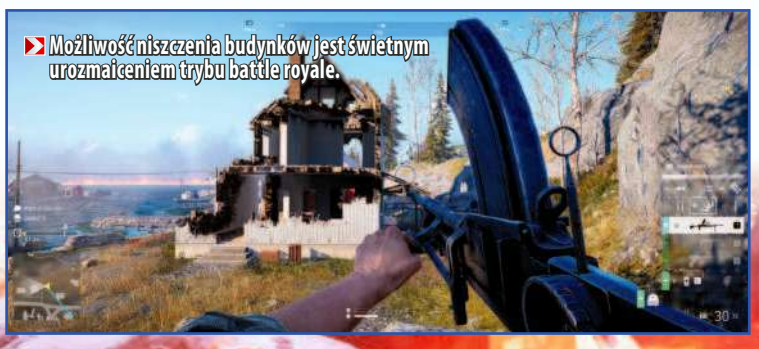
Rzadka sztuka

Jeśli chodzi o uzbrojenie, twórcy zrezygnowali z modułów. Podnosimy gotowe, już wyposażone np. w przyrządy optyczne sztuki broni – co jest podstawą różnicowania uzbrojenia i jego podziału na stopnie rzadkości. Mamy jednak sporo dodatkowych zabawek, jak choćby stalowe płyty, które należy sobie montować w pancerzu, apteczki, miny, granaty, materiały wybuchowe, różnego rodzaju broń białą czy w końcu pistolety sygnalizacyjne, które pozwalają wezwać zrzut. Zabawy z wyposażeniem żołnierza jest dużo i trudno ją uznać za minus. Niezmiennie cieszy również, że wszystkie pukawki świetnie strzelają. To już w podstawce stanowiło wielką zaletę, a tutaj jest jeszcze lepiej, bo znalezienie broni, którą czujemy i która nam po prostu leży ze względu na swoją charakterystykę, naprawdę ułatwia ścieranie się z innymi graczami.

Brawa należą się za wykonanie. **Zdarzają się co prawda glitche, oprawa graficzna jest jednak piękna.** To wciąż druga po Exodusie gra pod tym względem – co niestety widać w wymaganiach sprzętowych. Wyśmienite jest również udźwiękowienie – to, co miało umiarkowane znaczenie wcześniej i w szybkich, mniej taktycznych odmianach gry w sieci, tutaj wydaje się dopracowane, wyraźne i naprawdę pomocne. **Ludzie od audio zrobili kawał dobrej roboty i dopiero w trybie battle royale słychać to tak wyraźnie.**

Ogółem to dobry tryb – tylko dlaczego dopiero teraz? Nie dość, że Elektronicy rozwodnili zawartość gry, rozciągając wydanie nowych elementów na miesiące po premierze, to jeszcze najlepsze rzeczy zostawili na koniec. Z perspektywy czasu pozostawia to wszystko wrażenie, że w momencie premiery dostaliśmy produkt niekompletny. Obawiam się też, że wiele osób grających w okolicach premiery nawet nie dowie się, że w międzyczasie BFV wzbogacił się o tak przyjemny rodzaj zabawy – co tylko pokazuje dosadniej, jak błędna była polityka EA. |CDA|

Dobre, jednak trochę za późno.


Możliwość niszczenia budynków jest świetnym urozmaiceniem trybu battle royale.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 9

+ udana i oryginalna formuła battle royale
+ sporo urozmaiceń gry
+ bardzo ładna grafika
+ od premiery gra wyraźnie potaniała

– dlaczego dopiero teraz, a nie na premierę?
– stosunkowo wysokie wymagania sprzętowe
– drobne, wciąż niewytrzebione glitche

BATTLEFIELD V: BURZA OGNIA

PEGI 3

PRODUCENT: TATE MULTIMEDIA
CENA: 25 ZŁ (PC), 60 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO E8400/ AMD PHENOM II X4 940, 4 GB RAM, GEFORCE GT 630/RADEON HD 7570

ZRĘCZNOŚCIOWA • TRIALSY DLA UBOGICH

Urban Trial PLAYGROUND

Choć jechał do przodu, zaliczył krok wstecz: **Eugeniusz Siekiera**

Miałem kiedyś przyjemność prowadzić merca AMG z sześciolitrowym silnikiem V8. Bestia rwała asfalt jak Reksio szynkę, a przy trzystu na godzinę świat po prostu przelatywał przed oczami. Niestety, po spaleniu całego baku musiałem z powrotem umościć się w fotelu wysłużonego hyundaia. Dokładnie tak samo czułem się po przesiadce z Trials Rising na Urban Trial Playground.

Widzicie te nieostre tekstury? Nim zdążą się doczytać, będę już dwa ekrany dalej.

Tory przeszkód są banalne. Wszystko podyktowane prostackimi trybami – albo gnasz przed siebie, albo czeszesz tricki.

Jedna i druga gra ma motocykle. W jednej i drugiej produkcji robimy to samo w bardzo podobny sposób. Tu i tam balansujemy ciałem, starając się, by nie zaliczyć wywrotki, a jeśli wyjdzie nam przy tym jakiś trick, tym lepiej dla nas. Tematycznie łączy te gry wiele, jakościowo – dzieli cała galaktyka.

Nie kumam, nie ogarniam

Naprawdę tego nie rozumiem. Warszawskie studio Tate Multimedia z niejednego pieca chleb jadło i rodzimą odpowiedź na Trialsy wydało już kilka lat temu, serwując w 2013 roku całkiem zjadliwe Urban Trial Freestyle. Tematyka jednośladów najwyraźniej nie dawała im spokoju, bo pół roku temu pochwalili się ciekawym Steel Rats – teraz z kolei trochę cichaczem wrzucają na Steama kolejną odsłonę swej zręcznościowej serii (dodajmy, że rok po tym, jak gra zadebiutowała jako czasowy exclusive na Switcha). Doświadczenia nie sposób im odmówić, dlaczego więc **Urban Trial Playground zawodzi na tak wielu płaszczyznach**?

Pierwszym, co nawala i rzutuje w zasadzie na całą rozgrywkę, jest fizyka. Skoro pomykam po rozgrzanych słońcem plażach i sielankowych osiedlach Kalifornii, skąd to męczące wrażenie, że poruszam się po planecie dwukrotnie większej od Ziemi? Mój jednoślad niemal lepi się do podłoża, co w tytule o takim charakterze jest po prostu niedopuszczalne. Co prawda wymiana niektórych części trochę poprawia sytuację (za zarobione żetony możemy podrasować parametry maszyny; mamy tu zarówno tuning mechaniczny, jak i optyczny, a zamiennych klamotów jest całkiem sporo), tak czy inaczej grawitacja rodem z Jowisza jest zwyczajnie nie do przyjęcia.

Złe decyzje projektowe

Na liczbę torów nie sposób narzekać, bo jest ich sporo (choć lubią się powtarzać w trakcie kampanii), ale po ostatnich Trialsach tęsknię za większą złożonością czy artystycznym szaleństwem przy projektowaniu poszczególnych odcinków. Zawodzi również liczba dostępnych trybów. Nie licząc kilku trudniejszych zadań, mamy próby czasowe oraz freestyle. Pierwszego chyba nie trzeba tłumaczyć; w drugim przypadku nabijamy licznik punktów, wykonując banalne tricki, jak jazda na jednym kole czy jak najdłuższy skok (**lista możliwych ewolucji jest niestety bandycko krótka**). Zabrakło mi wyzwań wyższego kalibru, gdzie już sztuką byłoby dojechanie do mety w jednym kawałku. Urban Trial Freestyle miał takich odcinków sporo, tutaj wszystko podyktowane jest pod czesanie prostackich tricków, więc znów krok wstecz.

No i na koniec kwestia oprawy. Otoczenie może nie jest brzydkie, ale przez brak zróżnicowania tematycznego widoczki szybko powszednieją. Co więcej, ktoś mało sprytny podjął decyzję, by wykorzystać Unreal Engine 4. Silniki od Epic Games zawsze miały problem z doczytywaniem tekstur. Tu akcja pędzi na złamanie karku, więc bywa, że rozmemłaną breję udającą podłoże miniemy, nim ta zdoła się wczytać na naszych oczach. Cóż, po tym, co zaserwowano w poprzedniej odsłonie, zwyczajnie liczyłem na więcej. **Tak wiele elementów tu zgrzyta i trzeszczy**, że nawet śmiesznie niska cena jest marnym pocieszeniem. |CDA|

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 6

+ spora liczba torów
+ brzydka nie jest, choć trasy szybko powszednieją
+ kosztuje grosze

− fizyka z innej planety
− jedynie dwa tryby gry, w dodatku marne
− brakuje naprawdę trudnych i zakręconych tras
− problem z doczytywaniem tekstur

PEGI 18

PRODUCENT: SABER INTERACTIVE
CENA: 89 ZŁ (PC), 150 ZŁ (PS4 I XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DLA 4 OSÓB LUB ONLINE DO 8

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-3220/ AMD AIO-5700, 8 GB RAM, GEFORCE 650 TI/ RADEON HD 5870/INTEL HD 630

WORLD WAR Z

#WANNABE L4D • TYSIĄCE ZOMBIE • FPS • CO-OP

Wolał książkę, a nawet film: **Ninho**

World War Z to gra jednego pomysłu, który po chwili nie robi wrażenia. A po odjęciu ogromnych chmar(*) wspinających się po sobie zombie nie pozostaje tutaj nic, czego nie widzielibyśmy już przed dekadą.

Setki zombie na ekranie robią wrażenie tylko przez chwilę.

Jeśli Byk cię złapie, będzie uderzał tobą o ziemię tak długo, aż umrzesz lub zabiją go twoi towarzysze.

W 2009 roku premierę miało bowiem Left 4 Dead 2, gra ze świetnym pomysłem na rozgrywkę, który jednak zwyczajnie się zestarzał i dzisiaj nie ma prawa bawić równie dobrze. Szczególnie jeśli jego składowe są co najwyżej przeciętne, tak jak w World War Z. Zaskakuje to tym bardziej, że twórcy nie musieli się spieszyć, by zdążyć z filmową premierą. Wszak druga część „WWZ" z Bradem Pittem została nie tak dawno anulowana. Niewiele byśmy stracili, gdyby podobny los spotkał obiekt niniejszej recenzji.

Bum-tratatata-zieeeew-pif-paf!

Do dyspozycji gracza w daniu głównym, za jaki należy uznać tryb kooperacji, oddano **jedenaście misji, podzielonych na cztery akty, rozgrywanych kolejno w Nowym Jorku (wyglądającym jak kalka The Division 2), Jerozolimie, Moskwie i Tokio**. Różnią się one lokacjami, jednakże zadania stawiane przed graczami zawsze są takie same. Przedostać się od punktu A do punktu B, wybijając przy tym kilkaset zombie na poziom. W międzyczasie trzeba znaleźć jakieś zapasy, aby maszynista odjechał z nami ze stacji metra, albo też części zamienne, by można było uciec chmarze samochodem. Schemat jest jednak jeden i szybko zaczyna nudzić.

Podobnie jest w przypadku **eksterminacji zombie – jest to przyjemne maksymalnie przez pierwsze dwie godziny**. W dodatku na najniższym stopniu trudności umarlaki nie stanowią żadnego wyzwania, a by z powodzeniem mierzyć się z zagrożeniami wyższych, trzeba podnieść poziom postaci o kilka leveli. Ale do tego czasu przejdziemy kampanię kooperacyjną w całości, a nie widzę sensu (poza grindem) w ponownym jej rozpoczynaniu. Choć trzeba przyznać, że kilka klas, które mamy do wyboru, zbalansowano nieźle i oferują one zróżnicowaną rozgrywkę. Każda ma drzewko rozwoju, na którym odblokowujemy kolejne umiejętności – a to szybsze przeładowanie broni, a to znowu odzyskiwanie części amunicji za każde trafienie w głowę. Na porządne rozwinięcie każdej postaci znajdą jednak chęci tylko najwytrwalsi.

To gdzie to Days Gone?

Chciałbym napisać, że główna atrakcja gry, tj. chmary wdrapujących się na siebie zombie, zapiera dech w piersiach, ale tak nie jest(**). **Animacje są pokraczne**, a całość dopełnia grafika, którą nazwać można w najlepszym razie przeciętną. Zero dreszczyku emocji, zero przyjemności z rozszarpywania kulami dziesiątek przeciwników. **Na plus wypada właściwie tylko multiplayer**, w którym w klasycznych trybach (king of the hill czy deathmatch) spotykają się dwie drużyny. Niby nic, ale pojawiające się na mapie chmary zombie potrafią odmienić losy bitwy. Bez względu na to, czy decydujemy się na co-op, czy multi, dużo zależy od tego, z kim idzie się w bój. „Wczytywanie logiki gry" – czytamy podczas loadingu każdego z etapów i jeśli trafi się na nieogarniętą drużynę, to można odnieść wrażenie, że ładowanie tego komponentu zostało pominięte.

Koniec końców można się w World War Z pobawić, można pograć bez zgrzytania zębami. Tyle tylko, że czar pryska bardzo szybko i po 6-7 godzinach, jeśli nie cieszy cię bieganie po tych samych mapach, odstawisz grę na półkę. Jak bumerang powraca więc pytanie – po co? Kupujcie w ciemno, jeśli marzy się wam Left 4 Dead 2 w nowych ciuszkach. Wtedy jest szansa, że się nie zawiedziecie. |CDA|

Można zagrać, można odpalić Left 4 Dead 2.

WORLD WAR Z

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 5

- dużo zombie
- dużo wspinających się po sobie zombie
- przyzwoity rozwój postaci
- w co-opie ze znajomymi może się sprawdzić
- multiplayer jest niezły

- rozgrywka nie sprawia radości
- gra jest brzydka
- korytarzowość rozgrywki
- powtarzalność
- niewiele poziomów, a ich ponowne przechodzenie nie ma sensu

Max Brooks lepszy od Brada Pitta

Film z Bradem Pittem w roli głównej powstał na podstawie książki Maksa Brooksa o tym samym tytule. „World War Z" jest kroniką wojny z zetami (jak nazywano tam zombie), w której autor wcielił się w rolę dziennikarza przeprowadzającego wywiady z ocalałymi z całego globu. To fikcyjny, ale wstrząsający reportaż, w którym krok po kroku poznajemy okrutny sposób, w jaki świat poradził sobie z zarazą. Warta przeczytania jest też „Zombie survival" – pierwsza książka autora, utrzymana w zupełnie innym tonie. Max (syn Mela Brooksa) z humorem radzi, jak poradzić sobie w przypadku epidemii zombie.

(*) To dosłowne polskie tłumaczenie. My też użylibyśmy słowa „horda".
(**) W Days Gone to są hordy!

PEGI 3

PRODUCENT: GRIZZLY GAMES
CENA: 22 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3 2 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE GTX 950

PROCEDURALNE WYSPY • CITY BUILDER • TETRIS

ISLANDERS

Odpręża się przy klockach: **Allor**

Gra w budowanie miasta w cenie dużej kawy z sokiem na mieście? Do tego bez uciążliwego zarządzania surowcami, za to z proceduralnie generowanymi mapami, ładną grafiką i – w przeciwieństwie do wspomnianej kawy – pozbawiona psujących smak dodatków? Brzmi super!

Losowe wyspy sprawiają, że każda rozgrywka jest nieco inna.

Pierwsze mapy są łatwe, później budowanie miast to prawdziwe wyzwanie.

Tetris i Tropico w jednym, w wykonaniu kojącym nerwy.

„Wyspiarze” to niejedyna w tym numerze gra ekonomiczna. Jednak w przeciwieństwie do Anno 1800 i Tropico 6 za tą akurat stoi zaledwie garstka zapaleńców. I zamiast wymyślać, co by tu jeszcze do swojego dzieła dodać, skupili się na podstawach. Efekt? To zależy, czy miałeś kiedyś do czynienia z Tetrisem.

Klocki na wyspie

Tak, chodzi mi o tę radziecką grę logiczną, w której układa się klocki. W Islanders jest bowiem bardzo podobnie, tyle że mamy znacznie ładniejszą, trójwymiarową grafikę. Do tego plansza to nie płaska studnia, lecz skaliste wysepki, na których przyjdzie nam... no, mógłbym w tym miejscu wstawić jakąś wzruszającą historię o zmagających się z przeciwnościami losu rozbitkach/uchodźcach/odkrywcach/poszukiwaczach skarbów, co to szukają nowego domu/zamku/łupów/smoczego jaja, ale nawet twórcy tego nie robią. Zamiast tego informują, że fabuły w ich grze brak, bo są bardzo małym zespołem i nie mieli na nią ani czasu, ani środków. Brak zresztą także (cytując autorów): helikopterów, broni, loot boksów, wielkich eksplozji (małych zresztą też), multi, mikrotransakcji oraz orków.

Co zatem jest? O wyspach już wspomniałem, pora więc na kilka słów o tym, co na nich. Jak widać na screenach, będą to zazwyczaj niezbyt wyszukane polygony udające klify, zielona tekstura symulująca trawę, żółta robiąca za piasek, a także trochę kamieni i drzew. Oraz wieża. O której można by pewnie coś intrygującego napisać, gdyby nie fakt, że fabuły brak.

Główkowanie i cyferki

Na szczęście fabuła nie jest tu do niczego potrzebna. Wystarczy króciutki samouczek, który uczy nie tylko interfejsu (banalnie prosty), ale przede wszystkim wyjawia cel. Bardzo prosty: zdobyć tyle punktów, by odblokować kolejną wyspę, zanim wyczerpiemy wszystkie klocki. Jak to zrobić? Układając kolejne klocki (czyli budowle) w taki sposób, by te punkty otrzymać. Czyli np. chatkę drwala koło drzew, a tartak koło chatek, ale jak najdalej od innych tartaków, bo za to będą punkty ujemne.

Co ważne, budowle dostępne są wyłącznie w pakietach, do tego z dwóch zestawów w danym momencie wybieramy tylko jeden. Zawierają one na przykład trzy chatki drwali i dwa tartaki, albo – inny – pięć pól uprawnych i dwa młyny. Nie mamy więc pełnej swobody, choć z drugiej strony nie działamy w ciemno, bo można podejrzeć nie tylko suchą listę zależności, ale także zawczasu sprawdzić punktację (wystarczy, trzymając dany klocek, najechać myszą na wybrane miejsce mapy). Nie ma też żadnego limitu czasowego, a rozgrywce towarzyszy spokojna muzyka.

Nie zmienia to jednak faktu, że – **wbrew pozorom – nie jest to wcale gra łatwa**. A im dalsza wyspa, tym bardziej trzeba główkować, bo limit punktowy jest wyższy, trzeba więc postawić więcej klocków, coraz bardziej różnorodnych. Do tego wyspy są generowane losowo, podobnie jak dobór zestawów klocków, nie da się więc grać na pamięć.

Chwileczka zapomnienia

Trudno to jednak uznać za wadę. Pojedyncza sesja w Islanders, taka od „New game” po „Game over” (stan gry można rzecz jasna zapisać), trwa zazwyczaj poniżej godziny. W sam raz na jeden wieczór. Nic nie stoi wprawdzie na przeszkodzie, by zagrać ponownie, ale nie jest to gra, przy której chciałoby się zarwać noc. Jednak **jako miły przerywnik lub przyjemne zakończenie dnia sprawdza się znakomicie**. I jeśli tylko lubisz takie klimaty, warto te dwie dychy na nią wydać. Wystarczą na dłużej niż jedna kawa. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 9

+ kolorowa, minimalistyczna grafika
+ fajna, spokojna muzyka
+ proceduralnie generowane mapy
+ przejrzysty interfejs
+ prosta do ogarnięcia mechanika
+ promująca myślenie
+ brak przemocy

− brak multi, przemocy, wybuchów, statków, mieszkańców – i generalnie wszystkiego, co nie jest niezbędne

PEGI 12

PRODUCENT: BLUE BYTE
CENA: 250 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 4 OSÓB

PC: WIN 7/8.1/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-4460 3,2 GHZ/AMD RYZEN 3 1200 3,1 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670 2 GB/RADEON R9 270X 2 GB

EKONOMICZNA • CITY BUILDER • ERA PRZEMYSŁU

ANNO 1800

Płynie po rum: **enki**

To najlepsze Anno od 615 lat.

Tyle bowiem czasu, wydaje się, minęło od premiery genialnego Anno 1404, które z budowania późnośredniowiecznego miasteczka i pierwszych kolonizacyjnych wypadów za morze uczyniło ponadczasową sztukę. Related Designs (wcielone później do Blue Byte'a) całkiem słusznie w kolejne przygody z serią wyprawiło się w przyszłość odsłonami 2070 i 2205. Choć nie można było im wiele zarzucić, w moim sercu nie zagrzały miejsca tak skutecznie jak edycje „historyczne" (coś w tym jest – podobnie sprawa się miała np. w przypadku Cywilizacji V i Beyond Earth). Wraz z najnowszą częścią seria powraca jednak tam, gdzie jej miejsce, godnie kontynuując dzieło swego najbardziej utytułowanego przodka.

Tradycja...

Niby nikt nie biega już w blachach i z mieczem w garści, niby zaraz nastanie równie wiekopomna co smrodliwa era rewolucji przemysłowej, ale początki nowej mieściny wciąż wyglądają tak samo. Na wybrzeżu magazyn portowy i chatka rybaka, w głębi lądu rynek z wianuszkiem chłopich domostw, a gdzieś na uboczu – drwal i tartak. Oto podstawowe składniki potrzebne do tego, by w ciągu kilkunastu kolejnych godzin życie rozpleniło się po całej wyspie i przeobraziło w potężną, skomplikowaną machinę wzajemnych zależności.

Rozgrywka przebiega zatem zgodnie z udoskonalonymi przez lata regułami – naszych mieszkańców będzie tym więcej i tym chętniej zapłacą podatki, im skuteczniej zaspokoimy ich potrzeby. A w zasadzie im skuteczniej sami je sobie zaspokoją, bo przecież każde przedsiębiorstwo wymaga do działania odpowiedniej licznej obsady. Podczas gdy pole ziemniaków obsieje dwudziestu farmerów, w gorzelni „pracuje" ich już pięćdziesięciu. Budowa statku w stoczni to wysiłek setki robotników, czyli klasy o stopień wyższej, a fabryka maszyn do szycia zaspokajająca potrzeby rzemieślników wymaga do prawidłowego funkcjonowania stu pięćdziesięciu spośród tych ostatnich. A przecież na swoją kolej czekają jeszcze inżynierowie i inwestorzy...

Każdy stopień „ewolucji" naszych mieszkańców to coraz więcej wymagań do spełnienia, często egzotycznych i zmuszających do solidnego kombinowania przy planowaniu łańcuchów produkcyjnych, ale i wspierania już istniejących, aby stale rosnąca liczba obywateli nie sprawiła, że nagle przejedzą oni wszystkie zapasy. Tu zawsze jest co robić.

Przemysł jest „ciężki" głównie z powodu dużego zapotrzebowania na inżynierów.

...i nowoczesność

Na szczęście gra przychodzi potencjalnie zagubionym graczom z dwojaką (a w zasadzie „półtoraką", jak się za chwilę okaże) pomocą. Pierwszą jest sam interfejs, który robi wiele dobrego dla przejrzystości rozgrywki. Dzięki zaznaczaniu elementów poszczególnych łańcuchów produkcyjnych nie musimy z lupą wypatrywać w gąszczu budowli tych zagubionych farm bydła czy browarów, by postawić w ich pobliżu pokrewne zakłady. Domorośli planiści zakrzykną zaś w uniesieniu na widok funkcji projektowania zabudowy – szkice budynków możemy umieszczać na mapie, nawet jeśli nie mamy odpowiednich surowców. Znakomicie pomaga to w pilnowaniu rozkładu ulic, którymi niechybnie prędzej czy później pojadą wozy strażackie, gdy z uwagi na gęstość zabudowy zaczną w mieście wybuchać pożary. Powiadam, **budowanie nigdy dotąd nie było tak przyjemne**.

W arkana rozgrywki wprowadza kampania fabularna, której scenariusz krok po kroku zachęca gracza do umiejętnego rozwijania miasta, przy okazji dając szansę polubić lub znienawidzić kilka pobocznych postaci (i muszę przyznać, że twórcy zupełnie nie stracili umiejętności tworzenia czarnych charakterów, którym aż chce się pokazywać środkowy palec do ekranu). To zresztą znakomity element gry. W kolejnych rozdziałach zaskakuje a to rozmiarem mapy, a to pojawieniem się lokalnej prasy(*), a to nagle dostępną możliwością wysyłania ekspedycji za ocean (tekstowe minigierki związane z dokonywaniem wyborów) i w dalszej

kolejności – zasiedlania tropikalnych wysp Nowego Świata na zupełnie odrębnej mapie! Przełączanie pomiędzy obydwoma „światami" odbywa się zresztą błyskawicznie – nasi podopieczni tu i tam żyją równocześnie, choć mają odmienne potrzeby i produkują inne dobra (np. rum jest w Starym Świecie bardzo pożądanym luksusem). Nie brakuje również „scen akcji" związanych z załatwianiem niektórych spraw siłą (najlepiej kilkudziesięciu dział z burt przyjaznej floty fregat i liniowców). I tu znajdzie się dodatkowy gameplayowy smaczek dla koneserów w postaci ładowanych na pokład „używek" w rodzaju moździerzy czy torped, które trzeba własnoręcznie wycelować.

No dobrze, ale dlaczego w takim razie kampania to tylko, jak wspomniałem, połowiczna pomoc? A dlatego, że hanienie urywa się po około dziewięciu godzinach. Zamyka wątki osobiste i przechodzi dalej w czysty sandbox – na długo zanim gra jest w stanie rozwinąć przed nami wszystkie swoje skrzydła – łącznie z parowcami, pociągami i monumentami, do skutecznego wykorzystania których należy poświęcić dobre drugie tyle czasu. Jest to tym bardziej rozczarowujące, że **dopóki twórcy nie wydadzą pierwszych płatnych dodatków, kampania to jedyny tryb z jakimkolwiek scenariuszem**. A przecież to na bogactwie i różnorodności tych ostatnich Anno 1404 oparło ostatecznie swą długowieczność.

Wyśmienity, niezwykle grywalny powrót do korzeni.

cmok Najs

Jak można było się spodziewać, do rozgrywki powróciły mikroquesty zlecane przez „sztucznie inteligentne" frakcje (zazwyczaj „wyłów – przynieś – pozamiataj wrogą flotę") oraz pojedynczych obywateli. Wśród tych drugich – oprócz niewymagających zaangażowania nawet jednej szarej komórki czynności w rodzaju „znajdź i kliknij świnie, które rozbiegły się po ulicach" – pojawiają się również zlecenia wykonania fotografii konkretnych obiektów. Dają one okazję do przypomnienia sobie o tym, że kamerę można dowolnie obracać i przybliżać, żeby spojrzeć na swoje urbanistyczne dzieło z innej perspektywy.

I, jak zwykle, warto to robić dla czystej wizualnej przyjemności, ale i po to, by docenić kunszt grafików i animatorów. Ci znów **w niezwykły sposób, wykorzystując ogrom szczegółów, tchnęli w ulice miast i miasteczek masę życia.** Te wszystkie furmanki, suszące się pranie, falujące zboże na polach, liście palm, strumienie wody z sikawek, wredny smog nad przedsiębiorstwami przemysłu ciężkiego, a nawet głupie kostki bruku prężące się przy największym zoomie... mógłbym tak długo wymieniać.

Wszystko to, wraz z nie najgorszym udźwiękowieniem (choć wiktoriańskie chóralne zaśpiewy w końcu wymieniłem na własną muzykę w tle), składa się na **znakomity tytuł ekonomiczny do długiego ogrywania** – w trybie sandboksowym albo w ramach multi o w pełni konfigurowalnych zasadach rozgrywki i warunkach zwycięstwa. Braku scenariuszy jednak szkoda mi w tym wszystkim najbardziej i mam wrażenie, że po wyciśnięciu, co się jeszcze da, z tutejszej piaskownicy, może minąć trochę czasu, nim wrócę do Anno 1800. Być może z okazji wydania wspomnianych dodatków. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 7

+ znakomita ewolucja dobrej serii
+ przystępny interfejs
+ równoczesna gra na dwóch mapach
+ pełna szczegółów grafika

− „urwana" kampania
− brak scenariuszy

(*) Której artykuły możemy zresztą – nie bez konsekwencji – redagować na własną korzyść.

PEGI 16

PRODUCENT: ONE MORE LEVEL
CENA: 50 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4), 60 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5 2,3 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE 560 GTX 2 GB

TOP-DOWN SHOOTER • AKCJA • NIEBO I PIEKŁO

GOD'S TRIGGER

Anioła z diabłem bratał: **Eugeniusz Siekiera**

Co wyjdzie z połączenia Hotline Miami, Diablo i Darksiders? Diabli (i aniołowie) wiedzą. Ja też już wiem, bo chłopaki z One More Level zmiksowały elementy z powyższych produkcji, pichcąc przy tym danie tak smakowite, że doprawdy zachodzę w głowę, jak nikt jeszcze nie wpadł na podobny przepis.

GOD'S TRIGGER

Leżąca u podstaw mechanika czerpie garściami z Hotline Miami i tytułów pokrewnych. Innymi słowy, **to top-down shooter, w którym giniemy już od pierwszej kuli**. Tańcząc w ulewie pocisków, szukamy wolnej przestrzeni, by podejść do przeciwnika i sprzedać mu kosę w plecy, względnie zaliczyć efektownego headshota, opcjonalnie załatwić go w jeszcze bardziej finezyjny sposób, korzystając z jednego z wielu talentów specjalnych.

† Gdzie diabeł nie może, tam... anioł zaradzi

Gdzie w tym wszystkim Diablo? Albo Darksiders? Nie, nie chodzi nawet o wspomniane umiejętności; do nich jeszcze wrócimy. God's Trigger zgrabnie miksuje wątki biblijne, dając nam do ręki właściwy oręż i dobre powody, by wyruszyć na krwawą krucjatę. W drugiej misji prologu obserwujemy, jak z nieba spada zbuntowany anioł pozbawiony skrzydeł (jakieś skojarzenia?). To Harry, pierwszy z tytułowych cyngli. Drugi szybko do niego dołącza; jest nim Judy, demonica z piekła rodem. Różni ich niemal wszystko, ale że jeden przyświeca im cel – powstrzymanie armagedonu i dotarcie do niebios – łączą siły, bo jak wiadomo, w kupie raźniej. I krwawiej.

Ataki obszarowe to broń obosieczna. Łatwo samemu zrobić sobie kuku.

Harry i Judy to duet wyborny i świetnie się uzupełniający, a do tego z misją i garścią czerstwych one-linerów na podorędziu. Nie gryzą się może jak pies z kotem, ale zawsze mają w zanadrzu kilka ciepłych słów dla kolegi/koleżanki po fachu. Urządzając wesołą demolkę, walczymy z poplecznikami czterech jeźdźców Apokalipsy, którzy pojawili się na Ziemi i mocno sobie używają. Głód, Wojna, Śmierć i Zaraza robią tu za głównych bossów poszczególnych rozdziałów.

† Diabeł tkwi w szczegółach

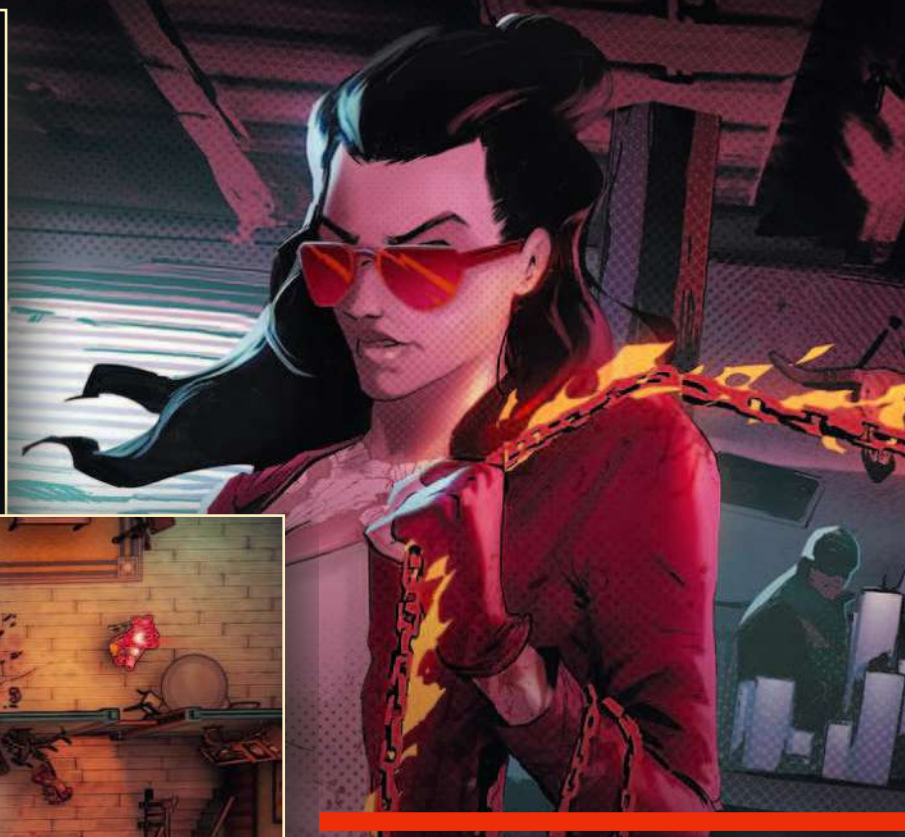
Harry i Judy w podstawach są identyczni – ta sama prędkość ataku, siła, sterowanie, identyczne stealth kille, po których ciała przeciwników znikają, nie alarmując reszty towarzystwa (niestety wtedy znika też broń, którą dzierżył uziemiony jegomość). Szybko jednak poznajemy niuanse, które różnicują naszych milusińskich. Dla przykładu Harry może użyć zrywu, przebijając się przez osłabione ściany lub taranując najbliższe drzwi i ogłuszając stojącego za nimi jegomościa. Alternatywą dla Judy jest teleportacja na krótkich dystansach. Zasada działania teoretycznie podobna, choć nie do końca, bo zryw nie pozwoli nam przedostać się przez pobliskie kraty, a w ciele diablicy możemy to zrobić.

Dalej jest jeszcze ciekawiej. Twórcy postanowili urozmaicić krwawe dożynki i dorzucili do puli atrakcji drzewka umiejętności. Na pierwszym poziomie (**tak, punkty doświadczenia też tu zbieramy**) Judy może przejmować kontrolę nad przeciwnikiem, by ten wyrżnął za nas najbliżej stojących kumpli, z kolei Harry aktywuje czasową niewidzialność, by przemknąć chyłkiem pod czujnym okiem wieżyczek strażniczych. Wraz z progresem dochodzą kolejne talenty, więc pula możliwości rośnie. Ponadto przed każdą misją personalizujemy odblokowane już skille, wybierając, czy na przykład interesuje nas dłuższy czas trwania niewidzialności, czy może prędkość, z jaką bohater porusza się w tym trybie. No i zostają tak zwane atuty. Umiejętności pasywne są poukrywane na mapach i mogą być najróżniejsze (dla przykładu żelazna skóra zapewni nam ochronę przed wybuchami), ale w danym momencie aktywna może być tylko jedna.

Warto mieć oczy szeroko otwarte i myszkować po kątach, bo można trafić na skrzynkę z bronią specjalną, na ogół

Najprzyjemniej grać w duecie i równomiernie zbierać punkty doświadczenia dla każdej postaci.

Gra jest brutalna i celowo przerysowana, krwi tu więcej niż na planie „Kill Billa".



Złego diabli nie wezmą

Pierwsze zapowiedzi God's Trigger pojawiły się w 2015 roku. Wedle pierwotnych założeń gra miała przedstawić historię niejakiego Zorana, weterana wojny na Bałkanach, obecnie zapalczywego księdza, który rozlicza się z przeszłością i odkupuje swe winy w dość niecodzienny sposób – walcząc z przestępczością zorganizowaną Nowego Jorku. Taki mroczny mściciel w koloratce. Jak widać, fabuła została napisana praktycznie od nowa, ale ogólne założenia rozgrywki były podobne. Zoran miał uskuteczniać swą krwawą krucjatę za pomocą broni białej, palnej oraz puli talentów, a do piachu mogła go posłać już pierwsza zbłąkana kula.

Charakterna oprawa i wyborna rozgrywka. Grzech nie zagrać.

znacznie potężniejszą od klamotów, które zbieramy z pobojowiska. Może to być broń palna o większej sile rażenia, ale trafiają się również mniej konwencjonalne zabawki, jak chociażby strzałki z trucizną, które infekują większy obszar i zabijają dopiero po kilku sekundach. Co jeszcze? Możemy oznaczyć cele, więc po wbiciu do pokoju pełnego podejrzanych typów eliminacja odbywa się niejako automatycznie. Wystarczy wdusić przycisk strzału i rzecz jasna unikać kul przeciwnika, ale już celownikiem przejmować się nie musimy, co w ferworze walki niejednokrotnie okazuje się zbawienne.

† Hulaj dusza – piekła nie ma!

Powyższe rozwiązania dają nam naprawdę szerokie spektrum możliwości. W teorii można korzystać jedynie z podstawowego wyposażenia lub broni zabranej poległym. Szkoda by jednak było; **God's Trigger stawia na kreatywność** i pozwala mocować się z mięsem armatnim na wiele ciekawszych sposobów. Eksperymentowanie prowadzi co prawda do częstych zgonów (w tym nerwowym chaosie łatwo pomylić przyciski na padzie, a tu po prostu nie ma miejsca na błędy), ale nie jest to szczególnie bolesne, bo mapy są gęsto usiane checkpointami, a powrót na pobojowisko trwa ułamek sekundy.

Żal jedynie, że punkty doświadczenia nie są dzielone równomiernie, a wpadają na konto tej postaci, którą aktualnie gramy, choć rzecz jasna możemy się między nimi w locie przełączać. Jeśli z przyzwyczajenia przelatujemy przez kilka map w skórze jednego cyngla, możemy szybko doprowadzić do sytuacji, w której druga połowa naszego teamu nadal tkwi na startowym poziomie rozwoju, co z kolei sprawia, że na dalszych, trudniejszych etapach tym bardziej nie palimy się do tego, by z niej korzystać. Idealnym rozwiązaniem jest gra w kooperacji – wspólna demolka jest zwyczajnie przyjemniejsza, a awans postępuje wtedy równomiernie.

Na uwagę zasługuje **charakterystyczna cel-shadingowa grafika**. Gra jest pioruńsko krwawa, a posoka raz za razem zalewa ekran, ale łykamy to niczym przemoc w filmach Tarantino czy Rodrigueza, czyli z przymrużeniem oka. Tytuł powstawał wyjątkowo długo, a szkic fabularny zaliczył po drodze konkretny reset (patrz: ramka), ale w ogólnym rozrachunku minione lata nie zostały zmarnowane. Ekipa One More Level zgrabnie zmiksowała sprawdzone rozwiązania, nadała całości szlif i odpowiedni wyraz charakterną oprawą oraz doprawiła wyborną rozgrywką. Grzech nie zagrać. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ sprawdzona mechanika
+ ciekawe realia i zgrany duet bohaterów
+ przerysowana brutalność i komiksowa oprawa
+ pula talentów pozwala eksterminować na wiele sposobów

– granie w pojedynkę ma swoje minusy – trudno o równomierny rozwój postaci
– opcji jest mnóstwo, a charakter rozgrywki wymusza perfekcję – to prowadzi do nadprogramowych zgonów

PEGI 16

PRODUCENT: GABE CUZZILLO
CENA: 54 ZŁ (PC), 60 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE 2 DUO E4500 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 9600 GT 512 MB

APE OUT

W końcu liczy się droga, nie cel.

Świruje pawiana: Berlin

Mam słabość do gier bezkompromisowych, od początku do końca stworzonych tak, jak sobie twórca wymyślił. Ape Out jest w stu procentach właśnie takim tworem: albumem jazzowym generowanym w czasie rzeczywistym przez gracza. Gracza biegającego po prostych mapach wielką małpą i rozsmarowującego po ścianach wrogów, którzy próbują go ustrzelić.

It's bananas! B-A-N-A-N-A-S!

Jak sama nazwa wskazuje: jesteś gdzieś, chcesz być gdzieś indziej. Możesz być w laboratorium, możesz być na statku – nie ma znaczenia, ważne jest to, że musisz przejść kilka etapów (prezentowanych jak lista utworów na dwóch stronach winyla) i przeskoczyć do końca rozdziału, aż w końcu dotrzesz do mety. To prosta w konstrukcji arcade'ówka, w której wiele finezji strukturalnej nie ma – jest za to niesamowity polot w tym, jak w palcach, oczach i uszach czuje się ten prosty gameplay. To minimalistyczna wizualna rzeźnia podsycana niesamowitą muzyką, składającą się głównie z bębnów pędzących w jazzowych rytmach. To ty, kontrolując wielką małpę i **tłukąc przeciwników, generujesz uderzenia talerzy, a tym samym tworzysz utwór, który przygrywa ci podczas zabawy**.

Refleks jest wszystkim

Sam sposób kontrolowania małpy, przy świetnie zaprojektowanej bezwładności (nie jesteś w stanie idealnie i precyzyjnie wykręcić, nie będąc przecież wróżką ważącą pół grama) i nabieraniu pędu, doskonale pasuje do tematu i oddaje charakter rozgrywki. **To zabawa w refleks i niewiele więcej** – musisz mieć świetny czas reakcji zarówno wypatrując zagrożenia, jak i reagując na nie. A reagować musisz na małych gnojków z pistoletami, którzy uciekają na twój widok, wielkich typów z shotgunami, kolesi z karabinami maszynowymi czy typów z miotaczami ognia. Niebezpieczeństwo czyha z każdej strony, może być za każdym rogiem, a klaustrofobiczna, zawieszona dość nisko kamera i poplątany, proceduralnie generowany układ map sprawiają, że nigdy nie czujesz się bezpiecznie.

I biegasz tak przez 15-30 minut na rozdział, starasz się unikać wszystkiego albo – wręcz przeciwnie – zabijać wszystko, co stanie ci na drodze, i jak skończysz „płytę", czujesz zmęczenie. Ale takie dobre zmęczenie, bo właśnie przesłuchałeś fantastyczny album jazzowy, który sam pomogłeś tworzyć – jesteś instrumentem, a cała ta gra to niesamowite jam jession. Zresztą – **równie dobrze można powiedzieć, że to jazzowa gra rytmiczna**, czyli nie ma żadnego znaczenia, jak bardzo jesteś poza rytmem, znaczenie ma to, co poza tym rytmem grasz, i jak dobrze siedzi to w całości utworu. W Ape Out wszystko siedzi idealnie.

Pssst! Może trochę jazzu?

Można narzekać, że to „tylko" tyle. Że to tylko zabawa testująca twój refleks i niewiele więcej. Że do Hotline Miami się to nie umywa, bo tam było przynajmniej trochę wariacji w podejściu do problemów na każdym levelu, a tutaj tylko się prze do przodu i morduje. Można narzekać, ale nie trzeba – wystarczy nie nastawiać się na arcydzieło, w które będzie się grać bez przerwy do końca życia.

Ape Out jest „doświadczeniem" angażującym odbiorcę w stu procentach, o ile odbiorca jest zainteresowany zabawą w granie jazzu za pomocą wielkiej małpy, a nie jakąś pełnoprawną grą. Ale nie musi być: to, co miało zrealizować, zrealizowało fantastycznie. |CDA|

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 10

+ jesteś wielką małpą
+ a przy okazji instrumentem
+ grającym doskonały jazz
+ cudo

– dajcie mi więcej leveli pls

Okiem 9kier

OCENA 8+

Prosty, wybornie zrealizowany pomysł, który nie wykłada się na niczym. Ani na mechanizmach, które choć nie są specjalnie złożone, uzależniają i bawią; ani na poziomie trudności, który z czasem zaczyna wymagać, ale nie zniechęca; ani na stylowej oprawie audiowizualnej, która zachwyca improwizowanym jazzem w tle i ostrą kolorystyką map. To, podobnie jak Chuchel, produkcja, która powstała z miłości do dobrej zabawy i wygrywa dzięki temu, że nawet nie próbuje być głęboka.

PEGI 3

PRODUCENT: ECLIPSE GAMES
CENA: 50 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4), 60 ZŁ (XBO), 40 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 2 OSÓB, LOKALNE I SIECIOWE (MARTWE)

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3 2,5 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE GTX 650

#PIĘKNO FUTBOLU... • ...UTKNĘŁO W SZATNI

KASZANKA ZONE

Nie nadążał gwizdać: **CormaC**

Źle! Wszystko źle!

LEGENDARY ELEVEN

Szkoda, że wyszło, jak wyszło, bo na jakimś bocznym boisku, z dala od stadionów Fify i PES-a, z pewnością znalazłoby się miejsce dla zręcznościowej kopanki, która zamiast silić się na wiarygodną symulację skupiłaby się na szybkiej, widowiskowej zabawie. Twórcy Legendary Eleven celowali w taką właśnie produkcję, ale polegli haniebnie jak Brazylia z Niemcami w półfinale mundialu w 2014 roku.

It's gonna be legen...

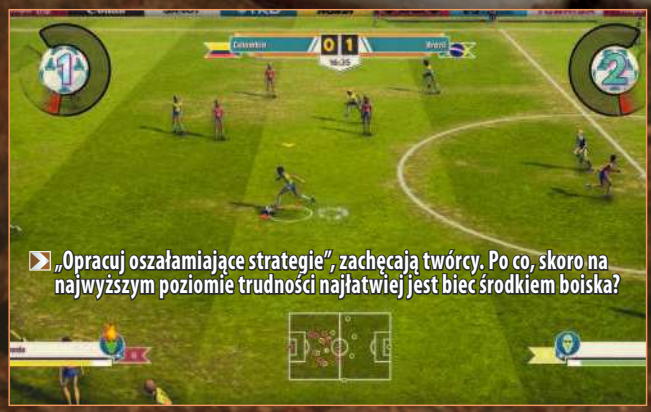
Legendary Eleven pokazuje dobitnie, że niełatwo pogodzić w futbolowej zręcznościówce prostotę z głębią zapewniającą więcej niż kilka godzin zabawy. Ba, **nudzić się zacząłem już po kilku meczach, gdy oswoiwszy się z prymitywną rozgrywką, wygrywałem z dużą przewagą niemal każde spotkanie, powielając jeden schemat ataku**. Jeśli przegrywałem, to wyłącznie przez superstrzały odpalane po naładowaniu stosownego wskaźnika. Dają one niemal gwarancję gola i na początku trochę cieszą, potem zaś frustrują, bo ordynarnie maskują dramatyczną nieporadność AI. Gdy wyłączyłem je w opcjach, konsola nie potrafiła strzelić mi normalnie bramki przez dziewięć kolejnych meczów! Naturalną reakcją byłoby podniesienie poziomu trudności, ale najwyższy odpaliłem już dwa kwadranse po pierwszym uruchomieniu gry.

...wait for it...

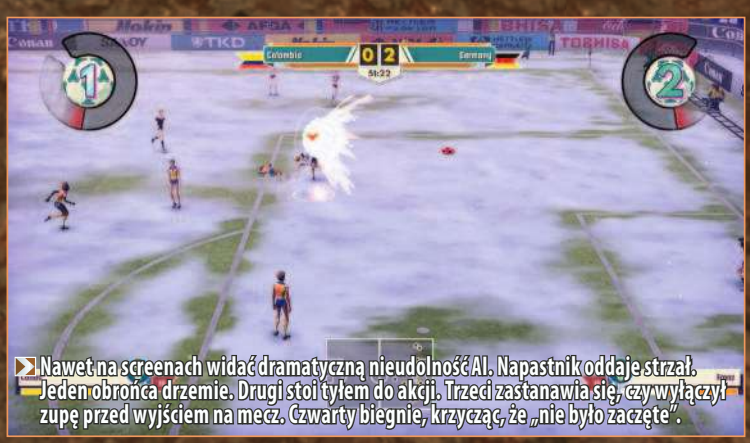
Usypiająca powtarzalność rozgrywki wynika w dużej mierze z ułomności dziełka Hiszpanów, która szybko zniechęca do wykraczania poza odkryty skuteczny schemat. Na przykład gra skrzydłami nie ma w LE sensu, bo koledzy nie śpieszą się do wbiegania w pole karne i walki o pozycję, więc nie ma do kogo dośrodkowywać. Zresztą rozegrawszy kilkadziesiąt meczów, nie widziałem ani razu strzału głową – w ataku górną piłkę czasami uderza się przewrotką, ale zazwyczaj nie uderza się jej wcale. Już zainicjowanie szarży wzdłuż linii bocznej jest problematyczne, bo podania do skrzydłowych są często irytująco niecelne i kończą się autem. W ogóle **rozegranie skutecznej, płynnej i widowiskowej akcji jest trudne z powodu kiepściutkiego AI kolegów z drużyny**, siermiężnego sterowania niedającego pełnej kontroli nad sytuacją, a także kamery, której oba rzuty ukazują niewielki wycinek boiska, przez co długie podania to loteria.

...wait for it...

Najlepszą taktyką jest więc rajd pomocnikiem przez środek boiska, odpalenie w odpowiednim momencie zwodu, by uniknąć próby odbioru, oddanie piłki napastnikowi i modlitwa, by obrońca nie zdążył podeptać ci pleców, gdy będziesz ślamazarnie składał się do strzału. Bezpardonowe wejście od tyłu po wcześniejszym dogonieniu rywala to zresztą najskuteczniejszy sposób odzyskania piłki – i często ostatnia deska ratunku, bo nie da się precyzyjnie przełączać zawodników (np. nieużywaną prawą gałką pada), a gra często kiepsko odgaduje, kim powinieneś akurat sterować, co wnerwia najbardziej właśnie w defensywie. Przy okazji: łaciatej nie da się wyłuskać spod nóg rywala inaczej niż wślizgiem lub poprzez tackling. Gra ciałem? Przebitki? Zapomnij, bo fizyki w LE w zasadzie nie ma, więc jeżeli nie wdusisz w odpowiednim momencie przycisku, rywal przeniknie przez twojego obrońcę razem z piłką.



„Opracuj oszałamiające strategie", zachęcają twórcy. Po co, skoro na najwyższym poziomie trudności najłatwiej jest biec środkiem boiska?



Nawet na screenach widać dramatyczną nieudolność AI. Napastnik oddaje strzał. Jeden obrońca drzemie. Drugi stoi tyłem do akcji. Trzeci zastanawia się, czy wyłączył zupę przed wyjściem na mecz. Czwarty biegnie, krzycząc, że „nie było zaczęte".

...wait for it...

W Legendary Eleven **skopano dosłownie wszystko, co da się skopać w grze piłkarskiej, a nawet trochę więcej**. Tyle pytań... Dlaczego czasami jakaś niewidzialna siła odpycha mojego zawodnika od bezpańskiej piłki? Jakie zwarcie bitów sprawia, że bramkarz odstawia po gwizdku serię wygibasów, rozpaczliwie próbując złapać futbolówkę leżącą na siatce? Gdzie jest przyzwoitość sędziego kończącego spotkanie w momencie, gdy łaciata turla się do pustej bramki lub wykonawca bezpośredniego rzutu wolnego kończy rozbieg? Dlaczego potencjalnie ciekawy mechanizm – karty obdarzające drużynę różnymi bonusami – wprowadzono tak, że ma się go gdzieś? Jakie czary pozwalają golkiperowi przepuścić piłkę, a potem rzucić się na nią plecami i wstać, trzymając ją w dłoniach? Czy arbiter decyduje o faulu, odczytując znaki z lotu ptaków? Dlaczego nie można było dać drużynom alternatywnych strojów, by wyeliminować częste mylenie ich na boisku? I najważniejsze: na co komu piłkarska zręcznościówka, która odziera futbol z radości, w dodatku brzydka, niedopracowana i uboga w zawartość? |CDA|

OCENA

2+

GRYWALNOŚĆ 2
WIDEO 4
AUDIO 3

+ dobre chęci

− nudna już po kilku meczach
− AI nie umie grać (ani podetrzeć się, jak mniemam)
− sędzia kalosz!
− fizyka wzięła wolne
− toporne sterowanie
− zmarnowany potencjał systemu kart
− mało zawartości
− brzydka
− DAJ KAMIENIA!

Nie tylko ogląda obrazki: **Szoki**

CO PO

Gdy piszę te słowa, na ekrany wchodzi „Avengers: Koniec gry", najbardziej wyczekiwany film roku, ale także zamknięcie całego rozdziału w historii światowej kinematografii. To 22. (!) pozycja filmowego uniwersum, którego bohaterów śledzimy od ponad dekady... a mimo to nie ma szans, aby Marvelowi szybko skończyły się pomysły na kolejne odcinki telenoweli.

Czwarty film o Mścicielach zamyka drogę dla wielu możliwych opowieści, ale także otwiera ją dla masy innych. Nie jest to jednak żadna nowość dla Marvela, który cały swój biznes oparł na opowiadaniu historii mających (nazwa wydawnictwa to nie przypadek) zadziwić swojego odbiorcę. Część z nich, czasem po znacznych modyfikacjach, już stała się elementem kinowej sagi. I gdy dyskusje nad dalszymi losami uniwersum trwają w najlepsze, zerknijmy do świata komiksów, który niesie ze sobą niemal nieskończone inspiracje. Któraś z opisanych tu historii z pewnością stanie się podstawą dla kolejnego blockbustera.

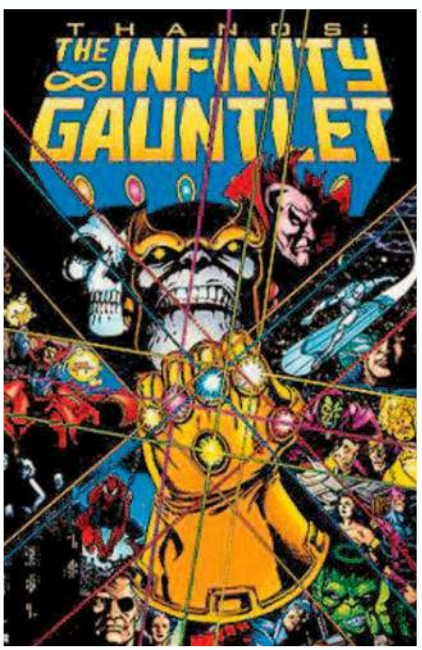
„THE INFINITY GAUNTLET"

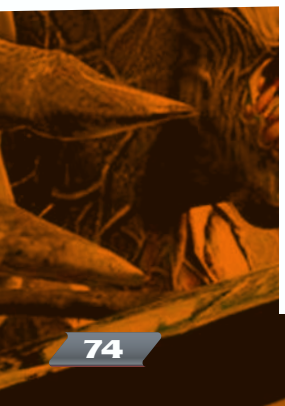
Historia, która stała się podstawą dla całej filmowej sagi Marvela. Thanos gromadzi sześć Kamieni Nieskończoności, by za ich pomocą zgładzić połowę wszechświata. Pozostali przy życiu ziemscy bohaterowie ruszają, aby go powstrzymać... Brzmi znajomo, ale komiksowy pierwowzór skrywa też kilka niespodzianek. Po pierwsze, tytanowi nie chodzi o kosmiczną równowagę, lecz o zaimponowanie marvelowskiej personifikacji śmierci, w której tenże beznadziejnie się podkochuje. Po drugie, rękawica z Kamieniami zostaje w końcu skradziona przez niecną Nebulę, której powstrzymanie staje się priorytetem także dla samego Thanosa. Ważną rolę odgrywa tu także Adam Warlock, wróg Szalonego Tytana i nieoficjalny przywódca wyprawy superherosów, który jeszcze nie miał okazji zadebiutować na srerbrnym ekranie. Historia doczekała się także dwóch sequeli – „The Infinity War" oraz „The Infinity Crusade", w których Thanos odgrywa kluczową rolę... Jako nieco przypadkowy, acz potężny sprzymierzeniec bohaterów!

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?
Bo to absolutny klasyk, który stanowi jeden z trzonów fabularnych całego Marvel Cinematic Universe.

WADY?
Jeśli widzieliście filmy, to niewiele was tu zaskoczy.

A TYMCZASEM W GRACH...
Tuż po premierze „Wojny bez granic" do Fortnite'a trafił power-up – Rękawica Nieskończoności. Jej podniesienie pozwalało wcielić się w Thanosa, a ponieważ ów był, zgodnie z kanonem, niedorzecznie potężny, pozostali gracze często łączyli siły, by tylko mieć szansę na przeżycie. Niedawny debiut „Końca gry" uczczono z kolei wydarzeniem, w ramach którego czarne charaktery mają zebrać sześć Kamieni Nieskończoności, a herosi muszą im w tym przeszkodzić (w czym wydatnie pomaga im gromadzenie wyposażenia Avengersów, np. tarczy Kapitana Ameryki).





„SECRET WARS"

Beyonder, jeden z najpotężniejszych bytów marvelowego uniwersum, jest zafascynowany ideą ziemskich superbohaterów i superzłoczyńców. Porywa zatem licznych przedstawicieli obu kategorii (w tym kogoś tak niedorzecznie silnego jak Galactus!), po czym umieszcza ich na stworzonej przez siebie planecie i każe walczyć dla swojej własnej przyjemności. Niemalże wszechmocny, Beyonder obiecuje zwycięzcom spełnienie wszelkich ich pragnień i – jak łatwo się domyślić – wygrana złoczyńców nie może skończyć się niczym dobrym. Doktor Doom już knuje, jak by tu przejąć moc tej kosmicznej nadistoty i samemu stać się wszechpotężnym. Efekty tego starcia będą odczuwalne na kartach komiksów przez wiele, wiele lat.

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Bo to pierwszy prawdziwy event w historii Marvela, w którym dobrze ukazano nie tylko dynamikę wewnątrz zgranych zespołów, ale też pomiędzy utartymi grupami a solowymi bohaterami. Znajdziemy tu także genezę czarnego kostiumu Spider-Mana, efektu symbiozy Pajączka z pewną pozornie przyjazną pozaziemską istotą o wyglądzie smolistej mazi, która z czasem stanie się jednym z jego najgroźniejszych przeciwników – Venomem.

WADY?

Ta historia ma już swoje lata, więc niektóre dialogi i wątki mogą wydać się naiwne i trącić myszką.

A TYMCZASEM W GRACH...

Jednym z najważniejszych skutków ubocznych wydarzeń z „Tajnych wojen" były późniejsze narodziny Venoma, który niemal z miejsca zdobył całe rzesze wiernych fanów. Jeśli się do nich zaliczasz, z pewnością kojarzysz jego udane występy w Marvel vs. Capcom 2, serii Marvel: Ultimate Alliance oraz Spider-Man: Web of Shadows.

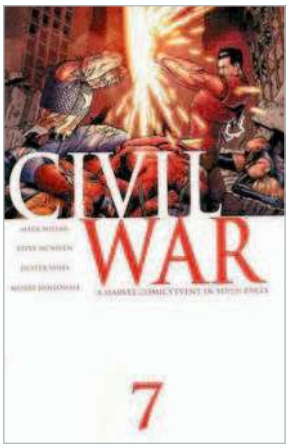
TASIEMCU?

„CIVIL WAR"

Dobry przykład na to, jak komiksowa historia może zostać zaadaptowana na film tak, aby mimo podobnych wątków i tematów jej wydźwięk i przebieg były zupełnie inne. W wyniku bezmyślnego działania grupy bohaterów ginie ponad 600 osób. Opinia publiczna zwraca się przeciw superludziom. Rząd ogłasza plan obowiązkowej ich rejestracji jako broni masowego rażenia, a także, celem zapobiegania takim katastrofom w przyszłości, czyni z nich państwowych agentów. Ustawa dzieli środowisko na dwa obozy. Iron Man staje na czele grupy prorejestracyjnej, Kapitan Ameryka przewodzi zaś przeciwnikom reformy, obawiając się o bezpieczeństwo zamaskowanych mścicieli oraz ich rodzin. Prawo do prywatności wchodzi tu w kolizję z bezpieczeństwem ogółu... co poniekąd nie dziwi, gdy spojrzymy na daty premier albumów. Komiksy w oczywisty sposób nawiązały do napięć, które pojawiły się na świecie po 11 września 2001 roku.

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Choćby po to, aby uzmysłowić sobie, jak niewiele z pierwotnej historii po-



życzył film. A także aby dobrze sobie przemyśleć, gdzie kończy się wolność jednostki, a gdzie zaczyna dobro społeczeństwa.

WADY?

By popchnąć akcję naprzód, scenarzysta nadto radykalizuje postawy bohaterów.

A TYMCZASEM W GRACH...

Jeśli ktoś chciałby wziąć udział w „Wojnie domowej" Marvela i mieć wpływ na jej finał, to wystarczy, że odpali grę Marvel: Ultimate Alliance 2. Oczywiście można wybrać dowolną ze stron konfliktu, co drastycznie zmienia przebieg całej gry.

„CIVIL WAR 2"

Gorzka powtórka z rozrywki, tym razem z fabułą rodem z „Raportu mniejszości". Naprzeciw siebie stają Iron Man i Kapitan Marvel, a kością niezgody staje się Ulysses Cain, chłopak posiadający zdolność zaglądania w przyszłość. Choć dzięki jego przepowiedniom udaje się zapobiec wielu tragediom, a Kapitan Marvel jest gotowa ślepo zawierzyć wizjom Ulyssesa, Iron Man pozostaje sceptyczny wobec zatrzymywania osób, które nie popełniły jeszcze żadnej zbrodni. Nawet gdy okazuje się, że moc chłopaka bazuje na prawdopodobieństwie, a nie na pewności, motywowana żalem po utracie przyjaciół Carol Danvers nadal pozostaje nieugięta. Gdy kolejna przepowiednia zwiastuje mord Kapitana Ameryki dokonany przez Milesa Moralesa, nastoletniego Spider-Mana o gołębim sercu, skłóceni bohaterowie ponownie ostro biorą się za łby.

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Na dobre czy na złe, Kapitan Marvel stała się jedną z najbardziej eksponowanych postaci Marvela, a ta moralnie niejednoznaczna historia pozwala dobrze ją poznać także nowym czytelnikom. Ponadto postawiony pod ścianą

młody Miles Morales ma okazję nieco dojrzeć i pokazać swój charakter.

WADY?

Ośli upór bohaterów i ich niechęć do słuchania argumentów drugiej strony może przyprawić o ból głowy.

A TYMCZASEM W GRACH...

Choć Carol Danvers przez wiele lat funkcjonowała na obrzeżach naszego medium, jako pałętająca się w tle Miss Marvel, to wraz z uzyskaniem tytułu Kapitana coraz częściej zaczęła pojawiać się jako postać pierwszoplanowa. Dobrym przykładem będzie tu gra Marvel vs. Capcom: Infinite, w której jest ona jednym z najwyżej klasyfikowanych wojowników.

„PLANET HULK" I „WORLD WAR HULK"

Hulk zostaje uznany za niemożliwe do opanowania zagrożenie i wygnany z Ziemi przez tajne stowarzyszenie Illuminatów (w jego skład wchodzą m.in Iron Man, Dr Strange, i profesor Xavier). Olbrzym ląduje na planecie Sakaar, gdzie zostaje pojmany i zmuszony do walk gladiatorskich. Wygrywając kolejne starcia, staje się idolem gnębionej przez okrutnego władcę ludności, pomaga obalić tyrana, obwołuje się królem, a nawet się żeni. Idyllę przerywa eksplozja, która pozbawia jego ukochaną życia. Hulk jest przekonany o winie Illuminatów, którzy w jego mniemaniu chcieli pozbyć się go raz na zawsze. Na czele armii wyrusza więc na Ziemię. Silniejszy niż kiedykolwiek i spragniony sprawiedliwości, olbrzym zamierza spuścić łomot wszystkim bohaterom i superdrużynom na swojej drodze.

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

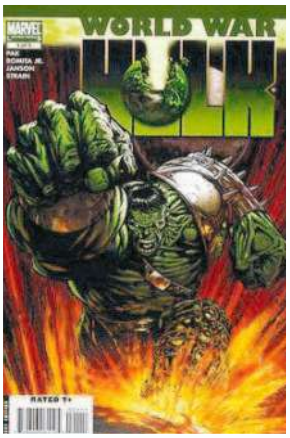
Bo miło zobaczyć, jak wiecznie prześladowany w komiksach Hulk staje się bohaterem dla całej planety, a następnie odgryza się za wyrządzone mu krzywdy w niezwykle spektakularny sposób. Gladiatorskie elementy z tych historii wykorzystano w filmie „Thor: Ragnarok".

WADY?

Jak to zwykle z opowieściami o Hulku bywa, przemilczane są wszelkie niesprawiedliwości wobec niego, a wyolbrzymione zostają jego winy.

A TYMCZASEM W GRACH...

Hulk nie ma szczęścia ani do solowych filmów, ani do solowych gier. Jest za to gwiazdą crossoverów. Bez względu na to, czy jest to Lego Marvel Super Heroes, czy seria Marvel vs. Capcom, gigant zwykle ląduje w czołówce ulubionych postaci. Wspominki jego przygód na Sakaar odnajdziemy w Marvel: Ultimate Alliance 2 oraz Ultimate Marvel vs Capcom 3.



„AVENGERS VS. X-MEN"

20 marca 2019 roku Disney nabył 21st Century Fox za imponujące 71,3 miliarda dolarów. Przy okazji zakupu odzyskał także prawa do wielu postaci ze świata Marvela, w tym Fantastycznej Czwórki oraz X-Menów. Otwiera to drzwi do potencjalnej adaptacji jednego z najgłośniejszych eventów ostatnich lat, w którym znienawidzeni w komiksach przez zwykłych ludzi mutanci zmierzyli się z dużo bardziej lubianymi przez publikę superbohaterami. Punktem zapalnym staje się stworzona z czystej energii Phoenix Force, która zmierza wprost na Ziemię, a w drodze na nasze podwórko pustoszy kilka zamieszkanych planet. Mutanci wierzą, że jej powrót zwiastuje odrodzenie ich mocno przetrzebionej rasy, Avengers zaś, że przyniesie ona wyłącznie zagładę. Efektu końcowego nie spodziewał się nikt, ale na zawsze podzieli on nie tylko bohaterów i mutantów, ale także samych X-Menów.

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Aby poznać historię, w której ginie pewna istotna postać, a Cyklop zaczyna swą drogę ku radykalizacji celem ochrony zaniedbywanych praw mutantów.

WADY?

Miejscami naciągana fabuła i nielogiczne wyniki niektórych starć Avengers z X-Menami.

„SECRET INVASION", „DARK REIGN" I „SIEGE"

Jeśli wasza wiedza na temat Skrulli pochodzi z filmu o Kapitan Marvel, nietęgo się zdziwicie. W wersji komiksowej rasa jest nie tylko niecna, ale w dodatku niemal udało jej się podbić Ziemię. Jak? Poprzez zastępowanie swoimi zmiennokształtnymi przedstawicielami ważnych osobistości, w tym bohaterów. W świecie Marvela zapanowała paranoja – kto jest swój, a kto jest złym kosmitą? Skrulle zostają w końcu odparci, ale koszt zwycięstwa okazuje się ogromny. Skrzętnie wykorzystuje to Norman Osborn, który, przypisując sobie zasługę pogonienia Skrulli, przejmuje kontrolę nad instytucjami rządowymi i wywiadowczymi, dyskredytuje wrogów i tworzy własną, mroczną wersję Avengers (złożoną głównie z superłotrów), po czym, za namową Lokiego, atakuje Asgard.

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Obie serie trzymają w napięciu i ukazują, jak wzajemna nieufność bohaterów może zostać wykorzystana przez ich przeciwników.

WADY?

Zbyt wiele konfliktów i problemów między bohaterami rozchodzi się po kościach.

A TYMCZASEM W GRACH...

W Spider-Manie na PS4 Osborn nie ma co prawda aż takiej władzy, jak w komiksach, ale jako burmistrz NYC skutecznie rzuca nam kłody pod nogi. Na „Secret Invasion" oparto Marvel Avengers: Battle for Earth.

„DARK PHOENIX SAGA"

Tę właśnie historię powinniście przeczytać, jeśli nie macie czasu na zgłębianie opasłej sagi o X-Menach. Telepatka Jean Grey staje się tu nośnikiem potężnej kosmicznej siły znanej jako Phoenix. Posiada ona moc twórczą, ale także niemal nieskończony potencjał niszczenia. Początkowo Jean zachowuje kontrolę nad nowymi zdolnościami, ale pod wpływem traumy przeistacza się w Mroczną Phoenix. Wówczas staje się zagrożeniem dla przyjaciół, Ziemi, a nawet całej galaktyki, co nie uchodzi uwadze kosmicznych mocarstw. Cyklop i X-Meni chcą jej pomóc, ale czy będą w stanie ochronić ją nie tylko przed sojuszem gwiezdnych imperiów, lecz także przed nią samą?

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Aby przekonać się, że historie o superludziach w przyciasnych trykotach też potrafią skłonić do refleksji nad naturą człowieka, a może i nawet wzruszyć. To też niezłe przygotowanie przed nadchodzącym filmem.

WADY?

Historia jest zbyt znana – powielano ją w kinowych i animowanych adaptacjach X-Menów tyle razy, że trudno, aby czymś zaskoczyła czytelnika.

A TYMCZASEM W GRACH...

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse byłoby niekompletne, gdyby nie pozwoliło nam zagrać jako Dark Phoenix. I faktycznie, da się ją znaleźć w rozpisce grywalnych postaci. Sęk w tym, że pojawia się ona jako ekskluzywna bohaterka wyłącznie w wersji na... PSP. W Marvel vs. Capcom 3 pokonana Jean Grey odradza się jako Dark Phoenix z pełnym paskiem combo.

„ULTIMATUM"

Ekipa Marvel Comics stwierdziła, że historie życia ich bohaterów są zbyt poplątane, co miało odstraszać nowych czytelników, tym samym przyczyniając się do spadków sprzedaży. Dlatego też w 2000 roku wystartowały komiksy z serii „Ultimate Marvel", która miała na nowo i w dojrzalszy sposób opowiedzieć losy lubianych bohaterów. W dodatku przy założeniu, że każda śmierć czy tragedia (np. zniszczenie miasta) będzie nieodwracalna. Niestety, „dojrzalszy" w tym kontekście oznaczało, że niemal każda postać w alternatywnym uniwersum to samolubny dupek (z chlubnym wyjątkiem Petera Parkera). Choć początkowo pomysł chwycił, z czasem nawet tak udana seria jak Ultimate Spider-Man zaczęła atakować zbyt wielką liczbą odwołań do minionych wydarzeń. I tutaj właśnie pojawia się „Ultimatum", którego brutalny scenariusz stworzono w celu uproszczenia dalszej fabuły i zmiany oklepanego status quo. Choć event miał być przełomowy, w pamięci czytelników zapisał się jako „ten topornie napisany gniot, w którym Magneto wdraża swój ostateczny plan podboju świata, demolując przy tym kawał planety, zabijając miliony cywilów i brutalnie wyrzynając prawie połowę superbohaterskiej obsady".

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Ku przestrodze. Poza tym: trudno odwrócić wzrok od katastrofy.

WADY?

Prostacka rzeź. Nastawione wyłącznie na szokowanie czytelnika „Ultimatum" (biedna Wasp zostaje tu dosłownie pożarta przez Bloba!) rozwścieczyło fanów, rozczarowało recenzentów i sprzedało się w stosunkowo niskim nakładzie, co przyczyniło się do kasacji serii „Ultimate Fantastic Four" i „Ultimate X-Men".

„SECRET WARS 2015"

Co by było, gdyby świat miał się skończyć? I to nie tylko ten, ale każda jego alternatywna wersja, łącznie ze wszechświatami równoległymi? Co, jeśli katastrofa wydaje się nieunikniona, a wszelkie próby jej powstrzymania spełzają na niczym? Gdyby bohaterowie jednak zawiedli? Co, gdyby za zagładą stała cała armia zdeterminowanych nas zniszczyć Beyonderów, moc których wykracza poza granice pojmowania? A gdyby ostatnią nadzieją multiwersum był Doktor Doom, który sklei ocalałe skrawki wieloświata i przerobi je wedle własnej wizji? Efektem byłaby właśnie ta niezwykła, pełna zwrotów akcji historia. Najnowsze „Secret Wars" oznaczało także koniec uniwersum „Ultimate", choć niektóre z postaci (jak np. Miles Morales czy Maker, czyli zła wersja Reeda Richardsa) zdołały przetrwać katastrofę i dołączyły do głównego nurtu Marvela.

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Choćby dla historii stanowiącej mieszaninę elementów klasyki i nowoczesnych opowieści, oferującej widowiskowy przekrój dziejów komiksów Marvela. To także świetna historia o odwiecznej rywalizacji Reeda Richardsa i Doktora Dooma.

WADY?

Nie licząc śmierci uniwersum „Ultimate", konsekwencje okazały się nieprzesadnie widowiskowe.

A TYMCZASEM W GRACH...

W 2017 roku Marvel zarejestrował w amerykańskim urzędzie znak handlowy Secret Wars, który ma stać się podstawą dla gry. Być może chodzi o enigmatyczną produkcję, którą dwa lata temu ogłosiło Square Enix (Avengers Project), pewności jednak nie ma.

„KOSMICZNY MARVEL"

Fanowska nazwa dla wydanych w latach 2005-2011 i posiadających silną ciągłość fabularną komiksów z akcją osadzoną w kosmosie. Na cykl składają się serie „Anihilacja", „Anihilacja: Podbój", „Nova" oraz druga (genialna!) odsłona przygód Strażników Galaktyki. W każdym z tych tytułów czytelnicy stawali się świadkiem międzygwiezdnego konfliktu na olbrzymią skalę, odpowiedzialność za zakończenie którego spadała na barki ponadprzeciętnych jednostek. Star Lord, Drax, Nova, Silver Surfer, Super-Skrull, Ronan i Adam Warlock to tylko kilka najbardziej rozpoznawalnych imion pośród długiego peletonu barwnych postaci. Ich przeciwnikami byli m.in. pochodzący ze Strefy Negatywnej (wymiaru równoległego) i stojący na czele potężnej floty zwanej Falą Anihilacji insektoidalny Annihilus, prowadzący cybernetyczną rasę Phalanx, odwieczny wróg istot organicznych i dobrze znany fanom Avengers robot Ultron oraz, rzecz jasna, Thanos, Szalony Tytan. Bez względu na aktualnego wroga, porażka bohaterów oznaczałaby koniec dla wszystkich znanych cywilizacji.

DLACZEGO WARTO PRZECZYTAĆ?

Aby poznać historie, które stanowiły inspirację dla kinowych Strażników Galaktyki (jakże różnych od ich komiksowych odpowiedników!), oraz oderwać się od oklepanych „przyziemnych" przygód na rzecz pełnej dramatów i akcji, a okazjonalnie także humoru, marvelowskiej space opery.

WADY?

Że się kończy. „Kosmiczny Marvel" to jedna z niedocenianych pereł wydawnictwa i żaden „pozaziemski" tytuł wydany od jego ukończenia (w tym współczesne, wielce mdłe wersje przygód Strażników Galaktyki) nie może się z nim równać.

A TYMCZASEM W GRACH...

Zanim Telltale Games poszło z torbami, udało mu się wypuścić całkiem udaną historię ze Strażnikami Galaktyki w roli głównej. Kto by pomyślał, że utrzymanie drużyny w kupie może być trudniejsze od pokonania Thanosa? |CDA|

JAK SIĘ DZIEJE KHORINIS?

Zbijał pionę z Herodotem: **Papkin**

Kontynuacja jednej z najpopularniejszych gier w historii Polski. Interaktywny pomnik, postawiony nestorom kina i teatru. Opowieść, w której jak w soczewce odbijają się problemy amatorskich zespołów. Jest wiele powodów, by interesować się Dziejami Khorinis.

Wśród 150 tys. widzów, którzy obejrzeli ostatni zwiastun polskiego prequela Gothica, trudno znaleźć krytyczną opinię. Pozdrowienia płyną znad Wisły, ale również z Niemiec, Rosji, Czech i Rumunii. Trudno się dziwić; już w momencie premiery seria Piranha Bytes podbiła duszę Europy Środkowo-Wschodniej, a jej wyjątkową pozycję ugruntowały liczne wznowienia i edycje dołączane do prasy (w Polsce m.in. do Playa, Komputer Świata i – oczywiście – do CD-Action). **Autorzy modyfikacji płyną na tej nostalgii. Szczęśliwie: nie wydaje się, by mieli utonąć.**

„Mam wyrywać rzepę?"

Piranha Bytes tworzyła swe gry w oparciu o przystępne narzędzia. Przez lata po premierze dwóch klasycznych odsłon silnik ZenGin znajdował nad Renem coraz to kolejnych miłośników, którzy dopisywali do historii Bezimiennego dodatkowe rozdziały. Szlaki przetarł Diccuric, pierwszy kompleksowy projekt, którego ojcowie stworzyli świat porównywalny – przynajmniej w kategoriach wielkości – do Górniczej Doliny (w dodatku ładniejszy, bo podniesiono rozdzielczość tekstur) i przedstawili w nim zupełnie nową historię. Choć prymitywny, nieprzegadany i siermiężnie wykonany, stał się on zapalnikiem boomu na gothicowe modyfikacje.

Moda na mody zawitała do Polski z pewnym poślizgiem, stąd fandom w pierwszej kolejności zajął się lokalizacją już istniejących przedsięwzięć. W 2005, na prężnie działającym wówczas serwisie World of Gothic PL, skrzyknęła się chociażby ekipa SoulFi-

JAK KAMIEŃ W WODĘ

W dwóch pierwszych grach cyklu (oraz w dodatku Noc Kruka) mogliśmy dołączyć do trzech frakcji. W przypadku Dziejów Khorinis liczba stronnictw zamknie się jednak na dwóch, choć na wyspie Vaduz działają również magowie wody. Powód? Prozaiczny. O ile do strażnika czy najemnika (Gothic 2) enpece zwracają się podobnie, w wypadku magów siłą się oni na grzeczność. A to tylko wierzchołek góry lodowej, jak twierdzi Czołnowski, dodanie do gry kolejnej gildii znacznie wydłużyłoby pracę właściwie wszystkich: *– Mielibyśmy dodatkową pracę przy napisaniu dialogów, pracę przy skryptach, pracę przy implementacji i pracę przy dubbingu.*

ZenGin, silnik napędzający pierwsze odsłony Gothica, zyska dzięki Dziejom Khorinis kolejne życie.

re, tłumacze amatorzy, którzy łącznie przełożyli na polski dziewięć niemieckich i rosyjskich dziełek. W 2007 do zespołu dołączył Piotr „Dark" Czołnowski, który lata później miał przejąć stery SoulFire i pchnąć okręt na zupełnie nowe wody.

Choć pomysł na modyfikację kiełkował w głowie Czołnowskiego już w 2008, właściwa produkcja ruszyła dopiero w 2016. Mimo trzyletnich prac, o fabularnej podbudowie Dziejów Khorinis wiemy szokująco niewiele. **Mod ma być prequelem, który pozwoli nam zwiedzić nieznaną twarz świata Myrtany:** wyspę Vaduz. Jako niejaki Lars dołączymy na niej do gildii kupieckiej lub strażników miejskich, spotkamy niebieskich magów i piratów z krwawej kompanii... ale jakie licho nas tam właściwie zagna? Nie wiadomo. Pewnym jest za to, że gdy zakończy się praca nad pierwszą częścią modyfikacji – ruszy produkcja kolejnej, pozwalającej nam wrócić do **Khorinis, ale na rok przed tym, jak kolonię otoczyła magiczna bariera**. Znajome lokacje zobaczymy w czasach ich świetności: odżyje port, a zamek w Górniczej Dolinie przestanie być smutnym pomnikiem lepszych czasów.

„Jedno jest pewne, wszystko będzie w porządku..."

Pracująca nad modem załoga pochodzi z Polski i krajów ościennych. Nie ma oczywiście własnego studia, wszyscy pracują zdalnie. Skład? Zróżnicowany i stale rotujący. Kilku profesjonalistów z Flying Wild Hog czy Techlandu, znacznie więcej: pasjonatów, dla których Dzieje Khorinis to pierwszy kontakt z developerką. Rekrutacja wciąż jest otwarta, ale –

zastrzega w rozmowie z CDA reżyser: – *Mod to hobby. Hobby produktywne i rozwijające, ale zalecam DYSTANS, bo sporo nowych osób traktuje je jako trampolinę do pracy w CD Projekt Red.*

Gdy pytam o organizację pracy, Czołnowski się kryguje: – *Organizację? Co chwila ktoś nie ma czasu, dużo tasków czeka na swoją kolej, czasami panuje bałagan.* Tyle że w ciągu trzyletniej działalności udało mu się ten bałagan nieco okiełznać. Członkowie SoulFire szybko zdali sobie sprawę, że przerzucanie się wordowymi plikami doprowadzi do niespójności (stale rozrastającego się przecież) scenariusza, i opracowali wewnętrzną Wiki. Zespół katalogując za jej pośrednictwem postacie, zadania, lokacje i powiązania między nimi; każdy z artykułów musi być zgodny z wewnętrznym szablonem. Porządek pozwala rozeznać się w pracach nawet nieregularnym współpracownikom. A to ważne, bo, jak opisuje Czołnowski: – *Jeden człowiek pisze raz na kilka dni, drugi raz na miesiąc, trzeciego nie ma dwa miesiące, a potem kolejne dwa miesiące nołlajfuje i tworzy codziennie.*

Programiści z kolei, by usprawnić pracę kolegów, opracowali na ich użytek przydatne programy i kompilatory. Podrasowali też Spacer, edytor silnika ZenGin (nieco zbliżając archaiczne rozwiązania do tych z – przykładowo – Unity) oraz stworzyli repozytorium, które składa grę w całość. W każdym momencie dowolna osoba z zespołu może pobrać najaktualniejszą wersję moda i wprowadzić do niej zmiany, które kilka minut później pojawią się na serwerze.

„Jesteś jednym z tych typów, którzy nawet nie pójdą się odlać bez pozwolenia, co?"

Na początku produkcji zespół liczył raptem kilka osób. Nie istniał wówczas żaden jasny podział kompetencji, pomysłodawca z jednej strony zajmował się PR-em, z drugiej – wskazywał miejsca stawiania drzew i głazów. Na przełomie 2016 i 2017 SoulFire przeszło jednak reorganizację i zaczęło przypominać sprawnie działające przedsiębiorstwo. Dziś stuosobowy kolektyw developerów działa w obrębie czytelnej hierarchii. Generałem pozostał Czołnowski, ale powołano również sztab oficerski – sześcioro koordynatorów zarządzających odrębnymi dywizjami (programistów, skrypterów, scenarzystów, grafików, level designerów oraz wiki). Szeregowcy mogą zniknąć na dzień, tydzień czy miesiąc, ale dowództwo ma być zawsze gotowe do działania. Mimo to **nikt, niezależnie od stopnia zaangażowania, nie pobiera za włożony wysiłek nawet złotówki wynagrodzenia.**

Pro bono pracuje również ponad 70 zawodowych aktorów. Sporo, zwłaszcza gdy uświadomimy sobie, że przy nagrywaniu głosów do dwóch pierwszych Gothiców udzielało się raptem 19 osób. SoulFire chce jednak uniknąć sytuacji rodem ze Skyrima, w której w dwóch rozmawiających ze sobą przechodniów wcielał się ten sam człowiek. Kluczem jest strefowość: świat moda podzielono na części, a reżyser dubbingu stara się obsadzać odtwórców ról w taki sposób, by ich bohaterów dzieliły spore odległości. Mistrzami byli w tym zresztą autorzy oryginału: znany z pierwszej gry mag Saturas zleca Bezimiennemu odnalezienie nekromanty Xardasa. Dystans między oboma enpecami (oraz lekka modulacja głosu) sprawiają jednak, że niewielu graczy wyłapało, że w obu wcieła się ten sam aktor.

„Co tam? Uwijasz się jak pszczółka, co?"

Mimo sporej obsady SoulFire zarejestrowało dotychczas jedynie wykonawców trzecioplanowych ról. Większość kwestii – tak samo, jak w przypadku dużych studiów – zostanie nagrana na ostatniej prostej, gdy zakończy się cyzelowanie scenariusza. Wyjątek uczyniono dla nestorów dubbingu, których – przez wzgląd na podeszły wiek lub śmiertelne choroby – chciano uhonorować jak najszybciej. Swoje sceny utrwalili m.in. Andrzej Gawroński (84 lata, Deckard Cain w Diablo), Henryk Łapiński (86 lat, Panoramix w kreskówkach z Asteriksem) czy Stanisław Brudny (89 lat, Dedal w God of War III). Do studia nagraniowego weszli – lub wkrótce wejdą – także odtwórcy większości bohaterów pierwowzoru, z Tomaszem „Xardasem" Marzeckim na czele.

Profesjonalistów udało się przyciągnąć na rozmaite sposoby. Część – dzięki rodzinnym koneksjom (Czołnowski pochodzi z rodziny związanej ze Szkołą Filmową w Łodzi). Innych skusiła filmowa warstwa przedsięwzięcia (o której więcej zaraz). Osobną kategorię stanowią natomiast fani cyklu. Pewna popularna aktorka (jej nazwisko to na razie niespodzianka) sama zgłosiła się do developerów, wspominając w mailu, że wraz mężem wręcz zagrywali się w gry Piranha Bytes. Lektora telewizyjnego

I TY, BRUTUSIE, ZE MNĄ?

Autorzy chcą poczynić natomiast ukłon względem Marka Obertyna, zmarłego na zawał serca (w 2007) odtwórcy 20 (!) gothicowych postaci (m.in. obawiającego się owadów kowala Brutusa). Część kwestii (np. reakcje granych przez niego bohaterów na wyciągnięcie broni czy wtargnięcie na posesję) udało się wyciągnąć z plików poprzednich gier. Zespół przygotował też dla graczy inną niespodziankę, o której (na razie) cicho sza.

Zespół rozłożył assety pierwowzoru na czynniki pierwsze, wyprodukował też sporo autorskiej zawartości.

SoulFire uhonoruje nestorów polskiej sceny. Ci wystąpią nie tylko w Dziejach Khorinis, ale również w serii dokumentów Nestorzy.

Jacka Brzostyńskiego zaangażował... jego syn, wielki fan pierwowzorów. Odezwało się również kilku studentów szkół teatralnych, którzy na wczesnych Gothicach wychowali się jako gracze. – *Czasem rzeczywiście góra przychodzi do Mahometa* – śmieje się reżyser.

„A dokąd zabierasz naszego drogiego przyjaciela?"

Z osobami odpowiedzialnymi za dubbing ściśle współpracuje dział filmowy, którego zadaniem jest produkcja jutubowych materiałów. To historycy sagi, kręcący **półgodzinne, dziennikarskie śledztwa na temat losów kolejnych odsło**n czy anulowanego dodatku, oraz – naturalnie – skrupulatni dokumentaliści twórczego procesu swoich kolegów. Ich dziełka osiągają po kilkaset tysięcy wyświetleń. Najpopularniejsze – o związanych z sagą ciekawostkach – pół miliona.

Równolegle powstają kolejne odcinki cyklu Nestorzy, mającego opowiedzieć o życiu i czasach odtwórców głównych ról. Henryk Łapiński mówi o powstaniu warszawskim czy szkolnictwie w PRL-u, Stanisław Brudny wspomina, jak Rosjanie i Niemcy stacjonowali nieopodal Pilzna (skąd pochodzi), i zdradza ciekawostki z dubbingu „Gumisiów".

Ekipa Dziejów wcale jednak nie poprzestaje na publikacji filmów. Każdorazowo po premierze materiału zespół drukuje komentarze pod nim i przekazuje je aktorom. Reakcje? Krzepiące. Wczytawszy się w wypowiedzi internautów, Brudny mówi: – *Dostałem solidnego kopa do życia i pracy twórczej. W tej sytuacji nie mogę nawet myśleć o emeryturze!* Moderzy przeprowadzili też zbiórkę na rzecz ciężko chorego Krzysztofa Zakrzewskiego.

Inicjatywa została dostrzeżona przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego – Filmoteka Narodowa i Instytut Audiowizualny użyczają zespołowi sal, zapewniają dodatkowy sprzęt (lampy, reflektory) i dostęp do niektórych materiałów filmowych. Nagrania, realizowane w Łodzi i Warszawie, udaje się przeprowadzić za darmo.

„Twój ojciec zabawiał się z owcami!"

Mimo profesjonalizacji, na Dziejach Khorinis, podobnie jak na wielu podobnych modach, **cieniem położyły się spory w zespole**. Wielomiesięczny konflikt eskalował w marcu 2018. Część koordynatorów trzasnęła wówczas drzwiami i wystartowała z projektem własnej modyfikacji (odsyłam zresztą do ramki). Następstwa były odczuwalne. Zaczęły się przetasowania składu, spory o właścicielstwo materiałów i dostęp do kanałów społecznościowych, publiczne oświadczenia w mediach społecznościowych i gorzkie słowa na fanowskich forach. Jak jednak twierdzi reżyser – SoulFire wyszedł z tej próby mocniejszy. Podział obowiązków sformalizowano w formie umów, którymi ostatecznie wyjaśniono kwestię praw autorskich. By obniżyć temperaturę ewentualnych sporów – każdy z moderów zobowiązał się w nich również do zachowania kultury dyskusji.

Ogłoszona właśnie przybliżona data premiery (2020) nie wydaje się myśleniem życzeniowym. Po debiucie Dzieje Khorinis staną się zresztą towarem eksportowym; w pierwszej kolejności ukaże się angielska wersja językowa, później można spodziewać się niemieckiej, rosyjskiej i włoskiej. Słusznie, bo to – nie tylko jak na polskie warunki – ambitny, dobrze zorganizowany projekt, za którym powinni się oglądać nie tylko fani Gothica (których w naszej części Europy nie brakuje), ale i wszyscy planujący stworzenie fanowskiej modyfikacji. |CDA|

KRONIKI MYRTANY

Po schizmie w kwietniu 2018, rozłamowcy wystartowali z nowym projektem – Kroniki Myrtany. Mod toczy się w podobnym okresie, co Dzieje Khorinis, ale jego akcja rozgrywa się na wyspie Archolos, wspomnianej w pierwszej odsłonie Gothica. Również on ma kusić profesjonalnym dubbingiem i zgodnością z kanonem, a poza tym: możliwością walki z użyciem tarczy. Nie wiadomo jednak, jak wiele assetów i rozwiązań połączy obie modyfikacje.

Mod pozwoli nam zwiedzić Khorinis w latach świetności.

WULGARNY JAK GOTHIC

SoulFire na każdym kroku podkreśla zgodność z gothicowym kanonem, nad którą czuwa zresztą kilka osób. W FAQ możemy przeczytać: „Dokładamy wszelkich starań, aby klimat Dziejów Khorinis przywoływał na myśl oryginalnego Gothica – pojawią się przekleństwa, jednak ograniczające się do tych z oryginalnej sagi". Jak tłumaczy w rozmowie z CDA reżyser: – Wiarygodność budują szczegóły, również: zgodność językowa. *Wulgaryzmy muszą padać rzadko i nie przekraczać granic dobrego smaku, inaczej zburzyłyby wiarygodność świata przedstawionego. Granicą są tu przekleństwa użyte w pierwszych odsłonach.*

EPITAFIUM

Wspominamy godne uwagi gry, [*] *którym nie dane było doczekać premiery.*

STRANGER THINGS

Początek produkcji: 2018 • **Koniec produkcji:** wrzesień 2018 • **Gatunek:** przygodowe • **Stopień ukończenia:** nie jest to jasne • **Podobne do:** seriali Telltale, Oxenfree • **Nie wyszło, bo:** we wrześniu Telltale zakończyło działalność • **Dalsze losy twórców:** część developerów Telltale zasiliła szeregi Skybound Games, by dokończyć dwa ostatnie odcinki The Walking Dead: The Final Season. Night School dalej funkcjonuje, developerzy pracują obecnie nad After Party, przygodówką, w której by wydostać się z piekła, będziemy musieli upić samego szatana.

Dwa razy nie umknął Demogorgonowi: **Werter**

We wrześniu ubiegłego roku uczestniczyliśmy w nabożeństwie żałobnym Telltale Games. Przy okazji złożyliśmy do trumny nie jedną, ale, jak się okazuje, aż dwie egranizacje Stranger Things.

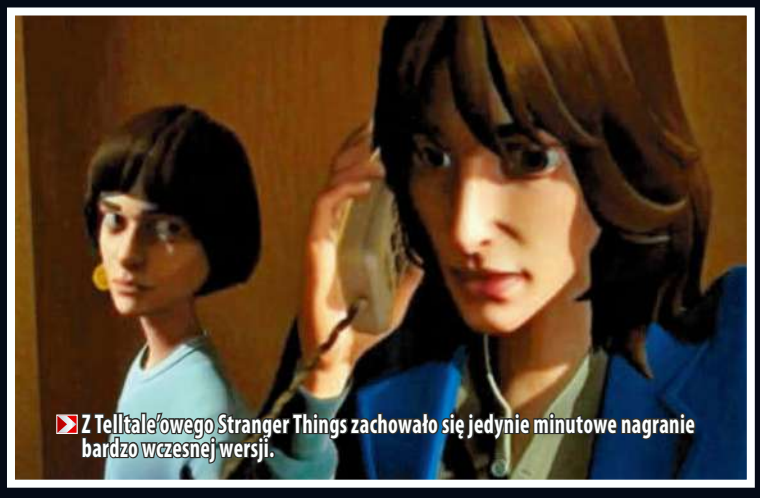
Pierwsza, powszechnie znana, miała wyrwać studio z twórczej stagnacji. Przystępując do prac nad Stranger Things, Kalifornijczycy przesiedli się na nowy silnik (Unity), którego użycie położyłoby kres zwyczajowym bolączkom 14-letniego Telltale Tool (symboliczna mimika, brak systemu fizyki, kiepska synchronizacja ust z kwestiami, problematyczna optymalizacja). Niespełna minutowy wyciek nagrań z wczesnego builda sugerował ponadto rozbudowę systemu dialogów i implementację elementów skradankowych. Ba, **dziennikarze The Verge dotarli do pracującego nad grą developera, który zdradził, że reformy miały być jeszcze śmielsze** (wskazując w rozmowie na inspiracje Night in the Woods, Oxenfree i Firewatchem). Symbolicznie zmianę w podejściu miało sygnalizować zarzucenie podtytułu The Telltale Series, tradycyjnie upychanego przez Kalifornijczyków przy adaptowanych markach.

W przeciwieństwie do swoich pracowników prezes Pete Hawley doskonale zdawał sobie sprawę z ekonomicznego impasu, w jakim znalazła się firma. Po cichu liczył on na zacieśnienie związków z Netfliksem – planował wycięcie z dzieł Telltale elementów gameplayowych i opublikowanie swoich seriali w tej nowej, mniej interaktywnej formie na platformie giganta. (Ostatecznie konwersji doczekał się jedynie Minecraft: Story Mode). Ale Hawley miał i inny pomysł na odwrócenie niekorzystnych trendów. W grudniu 2017 skontaktował się z zespołem Night School, opromienionym wówczas sukcesem Oxenfree, i zaoferował mu stworzenie mniejszego tytułu na licencji Stranger Things. Prezes chciał tą współpracą wzmocnić Telltale Publishing, wydawnicze skrzydło firmy.

Prace nad drugą grą (znaną pod kryptonimem Kids Next Door) ruszyły w styczniu. Developer zatrudnił kilka nowych osób, urządzono też burzę mózgów z Telltale i braćmi Duffer (autorami serialu). Planowano stworzyć pierwszoosobową przygodówkę, której akcja toczyłaby się w trakcie zaledwie jednej nocy. Gracz po kolei wcielałby się w dziecięcych bohaterów serialu, którzy pozostawaliby ze sobą w stałym kontakcie za pośrednictwem walkie-talkie. Każdy z protagonistów miał dysponować specjalnymi zdolnościami, przydatnymi przy zagadkach środowiskowych. (Jedenastka, rzecz jasna, przesuwałaby przedmioty za pomocą telekinezy). Telltale'owym zwyczajem rzecz byłaby nieliniowa, a decyzje w niej podjęte w jakimś stopniu odbiłyby się na kształcie większej historii.

Cieniem na projekcie położyły się trudności organizacyjne. Komunikacja między developerami kulała, Telltale stale zmieniało osoby odpowiedzialne za poszczególne aspekty produkcji, a pamiętajmy, że wiele decyzji musiał zatwierdzić Netflix. W dodatku Kalifornijczycy trzykrotnie uchylili się od wypłaty należnych Night School wynagrodzeń. Nie wzbudziło to u maluchów niepokoju, bo ci nie wiedzieli, w jak złej kondycji jest ich kalifornijski mocodawca. Zamknięcie Telltale było zaskoczeniem również dla nich. „Nie mieliśmy żadnych przecieków" – zastrzega źródło. Szczęśliwie, mimo że studio nigdy nie otrzymało obiecanych pieniędzy, uniknęło zwolnień dzięki równoległej produkcji jeszcze jednego projektu – After Party.

Dziwne sprawy stały się właśnie jeszcze dziwniejsze. Kres Telltale oznaczał koniec nie trzech (Stranger Things, drugie sezony The Wolf Among Us i Gry o tron), ale czterech pozycji. Zniknięcie tej ostatniej jest szczególnie problematyczne, bo – w związku z brakiem oficjalnej zapowiedzi – nie można nawet otwarcie mówić o jej skasowaniu. |CDA|



Z Telltale'owego Stranger Things zachowało się jedynie minutowe nagranie bardzo wczesnej wersji.

Ze Stranger Things autorstwa Night School nie udostępniono natomiast żadnego materiału.

Czy wiesz, że...

Wkrótce po skasowaniu Stranger Things odezwę do byłych wyrobników Telltale wystosował indyczy wydawca, Devolver Digital. Ponoć chętnie przygarnąłby on osieroconych developerów i dokończył niedoszłą egranizację... nie jest jednak jasne, jak wielu pracowników odpowiedziało na wezwanie i czy jakkolwiek zareagował na tę ofertę Netflix – właściciel praw do marki.

KUBAŃSKI JOHN RAMBO

Podpalał cygaro: **DaeL**

Trudno dziwić się twórcom serii Tropico, że tworząc swojego El Presidente, tak bardzo inspirowali się Fidelem Castro. Nawet na tle dziwacznych dyktatorów i populistycznych polityków Ameryki Południowej kubański przywódca prezentował się wyjątkowo oryginalnie.

Zawsze fotografowany w mundurze, z nieodłącznym cygarem. Zdeklarowany ateista, choć nosił medalik z Matką Boską. Nie widział sprzeczności pomiędzy komunizmem i nacjonalizmem. **Głosił radykalną potrzebę demokratyzacji Kuby... dopóki sam nie przejął władzy dyktatorskiej.** Potrafił wygłaszać wielogodzinne oracje – do historii przeszły jego ponad siedmiogodzinne przemówienie na III Kongresie Partii Komunistycznej w Hawanie oraz ponad czterogodzinne wystąpienie na zgromadzeniu Narodów Zjednoczonych w USA. I zupełnie jak tropicański El Presidente uwielbiał absurdalne projekty mające przysporzyć Kubie sławy i prestiżu – próbował m.in. wyhodować rasę wyjątkowo mlecznych superkrów.

Przede wszystkim zaś, aż do swojej śmierci w 2016, budził emocje. **Zwolennicy wychwalali go za likwidację analfabetyzmu i bezdomności oraz utrzymanie niezależności Kuby.** Krytycy oskarżali o represje polityczne i zniszczenie całych sektorów znacjonalizowanej gospodarki. To jedna z najbardziej kolorowych postaci historii najnowszej. A choć Tropico pozostaje najsłynniejszą grą, która sięgnęła po wizerunek kubańskiego El Presidente, to jego sławę wykorzystano znacznie wcześniej. I znacznie wcześniej pojawiły się związane z tym kontrowersje.

Godzilla kontra Guerilla

Jako pierwsi skorzystali z wizerunku dyktatora Japończycy z SNK. Fidel Castro pojawia się jako postać sterowana przez drugiego gracza w automatowej strzelance z 1987 roku – Guerilla War (gracz pierwszy kierował – jakże by inaczej – Che Guevarą). Produkcja w luźny sposób interpretuje wydarzenia rewolucji kubańskiej, przedstawiając Che i Fidela jako dwóch komandosów zabijają-

Fidel Castro szturmuje okopy żołnierzy Batisty w Guerilla War.

ZABIĆ FIDELA

Wyprodukowany w 2006 roku brytyjski film dokumentalny „638 sposobów na zabicie Castro" postawił tezę, iż CIA próbowało zabić dyktatora przynajmniej raz w miesiącu. Odtajnione dokumenty CIA nie potwierdzają jednak tej wersji. Ale przedstawiają obraz działań, przy których zamachy z gier The Godfather II czy Call of Duty: Black Ops są szczytem profesjonalizmu. Amerykański wywiad miał bowiem podjąć osiem prób zabicia Castro. I były one coraz dziwaczniejsze.

PRÓBA PIERWSZA. W lipcu 1960 pochodzący z Kuby informator zobowiązał się zaaranżować wypadek drogowy, w którym śmierć ponieśliby Fidel Castro, jego brat Raul oraz Ernesto Che Guevara. Po uzgodnieniu zapłaty za zabójstwo (10 tysięcy dolarów oraz czesne w koledżu dla dzieci zamachowca po jego ucieczce do Stanów) Kubańczyk wycofał się z umowy.

PRÓBA DRUGA. W sierpniu 1960 agenci CIA zaproponowali dostarczenie Fidelowi Castro pudełka cygar nasączonych jadem kiełbasianym. Plan zarzucono, ponieważ wszystkie prezenty otrzymywane przez dyktatora były starannie badane.

PRÓBA TRZECIA. W drugiej połowie 1960 roku CIA, za pośrednictwem prywatnego detektywa, wynajęło pracującego dla mafii zabójcę na zlecenie – Johna Roselliego, który miał własne kontakty na Kubie. Sposobem na zamordowanie rewolucjonisty miały być kapsułki z jadem kiełbasianym wrzucone do drinka przez atrakcyjną kobietę. Próbę zamachu podjęto dwukrotnie, ale

Śmierć sobowtóra Fidela w Call of Duty: Black Ops.

Penultimo, czyli prawa ręka El Presidente z serii Tropico, zaskakująco przypomina Raula Castro.

cych tysiące żołnierzy dyktatora Batisty. Co ciekawe, wydane na Zachodzie porty na pecety, Commodore'a 64, Apple II, Amstrada i ZX Spectrum zostały poddane autocenzurze i pozbawione wszelkich aluzji do Kuby oraz komunistów. **Developerzy obawiali się, że kontrowersje związane z postacią Castro mogą zaszkodzić sprzedaży gry poza Japonią.**

Pogląd ten był chyba dość powszechny, bo przez następne 22 lata twórcy gier zapomnieli o Fidelu. Rewolucjonista wrócił do łask dopiero po ogłoszeniu, że ze względów zdrowotnych odsuwa się od bezpośredniego sprawowania władzy, powierzając obowiązki prezydenta swemu bratu, Raulowi. Pojawienie się Fidela na pierwszych stronach gazet wykorzystał Gameloft, który uczynił go jednym z antagonistów iOS-owej bijatyki o wiele mówiącym tytule Chuck Norris: Bring on the Pain.

Mobilna gra nie wywołała rozgłosu, ale wydany w tym samym roku The Godfather II – owszem. W jednej z misji Dominic Corleone, pod pozorem współpracy z rewolucyjnymi władzami Kuby, przygotowuje – na zlecenie CIA – zamach na Castro. W kulminacyjnym momencie gracz infiltruje jeden z zajętych przez komunistów pałaców i za pomocą karabinu snajperskiego strzela do wodza rewolucji. Fidel dowodzi zaś, że plotki o jego żelaznym zdrowiu to szczera prawda – pomimo headshota i paru minut spędzonych w kałuży krwi udaje mu się wyjść z opresji cało. Tymczasem gracz musi przebijać się przez szeregi zaalarmowanych kubańskich komunistów.

Jak Kuba Bogu...

The Godfather II został skrytykowany przez sympatyków Castro na Zachodzie, ale dopiero wydane rok później **Call of Duty: Black Ops odbiło się echem na samej Kubie**. W pamiętnej sekwencji z pierwszej misji gracz wdziera się wraz z oddziałem komandosów do rezydencji Fidela, po czym zabija kryjącego się za swoją kochanką dyktatora. Oczywiście szybko okazuje się, że prawdziwy Castro ma się dobrze, a zastrzelony człowiek był tylko jego sobowtórem.

Nie powstrzymało to wszakże kubańskiego rządu przed oficjalnym potępieniem gry i jej twórców. Komunikat na jednej z rządowych stron głosił: „Tego, czego Stany Zjednoczone nie zdołały dokonać przez ponad 50 lat, próbują teraz uczynić wirtualnie". Call of Duty: Black Ops zostało nazwane grą „gloryfikującą amerykański imperializm i stymulującą socjopatyczne nastawienie amerykańskiej młodzieży". Według oficjalnych kubańskich źródeł tylko jedno było w grze prawdą – stałe i niezłomne dążenie kolejnych prezydentów USA do zlikwidowania Castro, które miało zaowocować liczbą ponad 600 zamachów (o tym, że liczba ta jest przesadzona, piszę w ramce).

Protesty nie przyniosły skutku, więc kubańskie władze podjęły kontrofensywę. W roku 2012 światło dzienne ujrzała **gra Gesta Final (po polsku: Ostatni bohaterski czyn), prezentująca Fidela Castro, a także Che Guevarę i Camilo Cienfuegosa (bliski współpracownik Fidela) jako bohaterów**. Powstała za zgodą komunistycznych władz produkcja opowiada o najważniejszych momentach rewolucji. Akcja zaczyna się w 1956, gdy na pokładzie jachtu Granma 82 grupa komunistycznych partyzantów wyrusza z Meksyku na Kubę, a kończy się w roku 1959, drugą bitwą o Pino del Agua. Za realistycznymi ramami historycznymi nie poszła jednak realistyczna rozgrywka. Castro znów – tak jak w grze SNK z 1987 – stał się kubańskim Johnem Rambo. Tyle że tym razem produkcja była tak słaba, że nikt nie myślał nawet o jej dystrybucji na Zachodzie.

Gesta Final to nieudana próba wyeksportowania pozytywnego wizerunku Castro.

Jaja w Tropikach

Być może jednak ze wszystkich pozycji, które próbowały nam pokazać Fidela Castro jako bohatera albo złoczyńcę, najtrafniejszy jest jego satyryczny portret w serii Tropico. Czasem potrzeba krzywego zwierciadła, by dostrzec megalomanię, bombastyczność i hipokryzję człowieka, który, sprawując przez 50 lat władzę dyktatorską, wciąż mienił się rewolucjonistą. |CDA|

W The Godfather II Fidel przeżył postrzał w głowę.

za każdym razem pani znajdowała się pod ścisłą obserwacją i nie mogła niepostrzeżenie zatruć drinka.

PRÓBA CZWARTA. W 1962 CIA przekupiło trzech Kubańczyków pracujących jako ochrona Castro. Po raz kolejny metodą zamachu miał być jad kiełbasiany, ale zabójstwo nigdy nie doszło do skutku ze względu na brak dostępu do dyktatora.

PRÓBA PIĄTA. W 1963 CIA rozpoczęło konstruowanie muszelek wypełnionych materiałem wybuchowym. Miały być one podrzucone w lokalizacji, w której Castro uwielbiał nurkować. Plan został porzucony ze względu na trudności techniczne i zbyt dużą liczbę czynników, których CIA nie mogło kontrolować.

PRÓBA SZÓSTA. W 1963 CIA przygotowało akwalung zawierający bakterie gruźlicy oraz skafander nurkowy z grzybami wywołującymi tzw. stopę madurską (chorobę skóry i tkanek podskórnych, mogącą rozprzestrzenić się na całe ciało). Obydwa przedmioty miały zostać wręczone Castro przez Jamesa Donovana, byłego oficera wywiadu, a w latach 60. dyplomatę. Donovan odmówił jednak wzięcia udziału w zamachu.

PRÓBA SIÓDMA. Pod koniec 1963 roku jeden z kubańskich urzędników (do dziś niezidentyfikowany) negocjował z CIA warunki swojej dezercji. Amerykanie domagali się, aby ukłuł Castro piórem napełnionym trucizną opartą na silnym środku owadobójczym. Urzędnik odmówił, bojąc się, że zostanie schwytany.

PRÓBA ÓSMA. Kilka miesięcy później ten sam urzędnik zasugerował, że jest skłonny zastrzelić Castro, jeśli CIA dostarczy mu karabin snajperski. Amerykański wywiad początkowo rozpoczął realizację planu, ale wkrótce nabrał podejrzeń co do prawdomówności urzędnika i przerwał operację, obawiając się międzynarodowego skandalu.

Fidel Castro zmarł 25 listopada 2016 roku w wieku 90 lat. Nie podano oficjalnej przyczyny śmierci (ale najpewniej nie był nią zamach).

Grafika: Picsel (2)

GDY NOCĄ W DRZWI

Przestrzegał przed głupimi żartami: **Witold**

20 lat więzienia. Taki wyrok usłyszał 26-letni sprawca najgłośniejszego przypadku swattingu w historii, w wyniku którego policja zastrzeliła niewinnego ojca dwójki dzieci.

Mieszkający w Wichita (Kansas) Shane Gaskill przypadkiem zabił członka swojej drużyny w Call of Duty: WWII, Caseya Vinera. Ponieważ grali o pieniądze, obaj stracili w ten sposób po 1,5 dolara. Doprowadziło to do kłótni – w pewnym momencie Viner zagroził Gaskillowi, że naśle na niego policję, a ten w odpowiedzi podał mu swój dawny adres zamieszkania. „Spróbuj" – prowokował.

Przypadkowa ofiara

Viner skontaktował się z Tylerem Barrissem, który na zlecenie zajmował się swattingiem. Dwudziestopięciolatek był już wcześniej skazany za trzy fałszywe alarmy bombowe, a podejrzewano go o kilkadziesiąt kolejnych. Kilka miesięcy po wyjściu z więzienia, 28 grudnia 2017, zadzwonił za pomocą VoIP-u (czyli internetowego telefonu, dzięki któremu mógł udawać, że znajduje się gdzie indziej) z biblioteki w Los Angeles na policję w Wichita i oznajmił, że zastrzelił właśnie swojego ojca, a resztę rodziny trzyma na muszce. Ostrzegł, że polał cały dom benzyną i w przypadku interwencji zamierza go podpalić.

Dyżurny dał wiarę zawiadomieniu, a policja szybko otoczyła posesję należącą wówczas do rodziny Finchów. Zaniepokojona hałasem matka poprosiła syna, żeby wyszedł sprawdzić, co się dzieje. Gdy tylko Andrew pojawił się na ganku, usłyszał wezwanie do podniesienia rąk. Zupełnie zaskoczony, miał przerwać tę czynność w połowie i wykonać gest, który jeden policjant zinterpretował jako sięgnięcie po broń. Strzelił, trafiając Fincha w klatkę piersiową. Mężczyzna zmarł kilka godzin później w szpitalu. Na tym nie skończyła się tragedia rodziny – rok po zdarzeniu siostrzenica ofiary, będąca świadkiem sytuacji, popełniła samobójstwo. Jej chłopak, który znalazł ciało w ich wspólnym mieszkaniu, również odebrał sobie życie.

Tylera Barrissa aresztowano dzień po tragicznym w skutkach telefonie. Postawiono mu zarzut nieumyślnego spowodowania śmierci, a w toku śledztwa powiązano go z 50 kolejnymi przypadkami swattingu. Sąd uznał go winnym wszystkich zarzucanych mu czynów i skazał na **20 lat więzienia – najwyższy wyrok w historii podobnych przestępstw**. Wciąż toczą się postępowania przeciwko obydwu graczom, którzy zapoczątkowali ciąg dramatycznych wydarzeń. Casey Viner przyznał się do winy, wyrok pozna w czerwcu. Proces Shane'a Gaskilla rozpocznie się 28 kwietnia.

SWATTING

Swatting to zawiadomienie policji o domniemanym przestępstwie, które wymaga natychmiastowej reakcji służb mundurowych. Celem „dowcipnisia" jest nasłanie funkcjonariuszy na niczego niepodejrzewającą ofiarę, uprzednio oszukawszy dyspozytorów (np. poprzez przekierowanie adresu IP). Sama czynność wzięła nazwę od jednostek SWAT, które są wysyłane w USA, gdy przestępca wziął zakładników lub jest uzbrojony.

SWATTERZY MAJĄ NA KONCIE PIERWSZE OFIARY ŚMIERTELNE.

Kiedyś zamawiało się pizzę sąsiadowi

Termin „swatting" zaistniał w przestrzeni publicznej w 2008, gdy FBI opublikowało na swojej stronie artykuł o nowym rodzaju przestępstw. Prawdziwą popularność zyskał jednak na początku kolejnej dekady, wraz z upowszechnieniem się streamingu. **Właśnie wówczas internet obiegły filmy, na których policja wchodzi do domów zaskoczonych graczy i aresztuje ich ku uciesze anonimowych dowcipnisiów.**

Jedną z głośniejszych ofiar jest Joshua Peters, prowadzący mało znany kanał na Twitchu. W czasie transmisji wstał, mówiąc „Policja tu jest, sekundkę..." i wyszedł z pokoju. Wrócił roztrzęsiony po 15 minutach, opowiadając, jak antyterroryści celowali do jego 10-letniego brata, a jego samego powalili na ziemię. Na szczęście funkcjonariusze spotkali się już wcześniej ze swattingiem, dlatego sprawa szybko się wyjaśniła. Streamer nie mógł jednak zrozumieć, dlaczego padł ofiarą żartu – nie był ani sławny, ani kontrowersyjny. Ale celem ataków padają nie tylko przypadkowi ludzie lub internetowi celebryci – antyterroryści zapukali też do drzwi takich sław jak Clint Eastwood, Snoop Dogg czy Miley Cyrus.

Może paść na każdego

Widząc, że pod oknami domu przemykają chyłkiem jacyś ludzie, mieszk-

Zdjęcia: Pixsel (1)

Przypadkowe zabójstwo w Call of Duty: WW2 skończyło się przypadkowym zabójstwem poza grą.

ZAŁOMOCĄ

kańcy sięgają czasem po broń (czy to palną, czy np. nóż kuchenny). Tak było w 2015, gdy Dallas Horton postrzelił jednego z uzbrojonych mężczyzn, którzy pojawili się na jego posesji. Jak się później okazało, był to policyjny oddział, który dostał wezwanie rzekomo od samego Hortona, mającego podłożyć bombę w miejscowym przedszkolu. Rannemu nie stało się nic poważnego, był to jednak pierwszy powszechnie znany przypadek, kiedy ktoś na skutek swattingu odniósł fizyczne obrażenia.

Każde z takich fałszywych zawiadomień niesie ze sobą koszty idące w tysiące jeżeli nie dziesiątki tysięcy dolarów, nie mówiąc już o traumie, jaką przeżywają ofiary „dowcipu". Obrona przed swattingiem jest niełatwa – służbom trudno odróżnić prawdziwe wezwania od fałszywych, bo swatterzy znają (np. dzięki adresowi IP) miejsce zamieszkania ofiary, wiedzą też, jak sprowokować policjantów do działania (choćby informacją o wykrwawiającym się zakładniku). Ponieważ symulują przy tym, że dzwonią z numeru telefonu przypisanego do danego domu (bądź jego okolicy), dyspozytorom odbierającym połączenie nie pozostaje nic innego, jak wysłać jednostkę interwencyjną.

Większość seryjnych swatterów wpada w końcu w ręce policji. Dzieje się tak dlatego, że chociaż wiedzą, że są poszukiwani, nie potrafią przestać – każda wzmianka w mediach o ich wyczynach sprawia im satysfakcję i zwiększa poczucie bezkarności. W opublikowanym na stronie FBI artykule agent biura Kevin Kolbye napisał: „Ludzie robią to, żeby móc się tym chwalić i połechtać swoje ego". W toku postępowania okazuje się na ogół, że sprawcami są młodzi dorośli, nierzadko odreagowujący w ten sposób swoje frustracje. Często: osoby w jakimś stopniu wykluczone.

Tak było w przypadku osiemnastoletniego Matthew Weigmana, skazanego w 2009 na 11 lat więzienia za dziesiątki fałszywych alarmów. Weigman, niewidomy chłopak, którego rówieśnicy gnębili z powodu niepełnosprawności, był wychowywany przez samotną matkę. Po wyroku syna udzieliła ona wywiadu Rolling Stone'owi, w którym opowiedziała, że cieszyła się, gdy syn znalazł przyjaciół na telefonicznym czacie. Nie wiedziała jednak, że wraz z nimi prześladował setki osób, stając się w końcu celem FBI. Skazanego na 20 lat Tylera Barrissa rodzice porzucili zaraz po porodzie. Wychowywała go babcia, której – będąc nastolatkiem – groził pobiciami, a nawet morderstwem. Kobieta zgłosiła groźby do sądu, który wydał zakaz zbliżania się, a jakiś czas później wysłał mężczyznę do więzienia za fałszywe alarmy bombowe.

Chociaż większość aresztowanych to osoby, które ukończyły 16 lat, zdarzają się także młodsi „dowcipnisie" – w 2015 trzynastoletni Kalifornijczyk przyznał się do szeregu fałszywych alarmów, które wymierzył w swojego nauczyciela, kolegę z klasy oraz współgracza w Minecrafta.

Środki zaradcze

Chociaż w USA nie prowadzi się statystyki podobnych przestępstw, cytowany przez The Verge agent FBI w 2013 oszacował liczbę ataków na „ok. 400 rocznie". Dopiero jednak przypadek Andrew Fincha uświadomił Amerykanom, jak groźny może być swatting. Żeby zaradzić procederowi, w Seattle uruchomiono specjalny rejestr osób zagrożonych swattingiem, w którym swoje dane może umieścić każdy, kto boi się, że może paść jego ofiarą. Według miejscowej policji szczególnie zagrożeni są „ludzie powiązani z przemysłem technologicznym, branżą gier wideo i/lub członkowie społeczności streamingowej".

Po zabójstwie Fincha władze federalne i stanowe zaczęły pracować nad **ustawami zwiększającymi wymiar kar za swatting**. Kilkukrotnie zdarzyło się zresztą, że politycy proponujący restrykcyjne zapisy sami stawali się jego celem – spotkało to m.in. kongresmenkę Katherine Clark, która aktywnie lobbowała za uczynieniem tego rodzaju „żartów" przestępstwem federalnym. Parę dni później w niedzielny wieczór jej dom został otoczony przez uzbrojony oddział wezwany przez osobę, która twierdziła, że w rezydencji Clarków trwa strzelanina. |CDA|

SWATTING W POLSCE

Chociaż polskie prawo nie ma konkretnych zapisów dotyczących swattingu, ich brak nie oznacza, że „żartowniś" pozostałby bezkarny. Przede wszystkim trzeba wiedzieć, że (w porównaniu do USA) polskie prawo inaczej podchodzi do odpowiedzialności służb mundurowych – w przypadku szkód spowodowanych przez błąd policjanta podczas interwencji odpowie za niego sam funkcjonariusz. I tak można jednak pociągnąć swattera do odpowiedzialności. W sytuacji podobnej do wydarzeń z Wichita zastosowano by najpewniej art. 165 § 3 kodeksu karnego:

§ 3. Jeżeli następstwem czynu określonego w § 1 *(niebezpieczeństwo dla życia lub zdrowia wielu osób albo dla mienia w wielkich rozmiarach – dop. red.)* jest śmierć człowieka lub ciężki uszczerbek na zdrowiu wielu osób, sprawca podlega karze pozbawienia wolności od lat 2 do 12.

Jeżeli nikomu nie stałoby się nic poważnego, zgodnie z tym artykułem swatterowi grozi od pół roku do ośmiu lat więzienia. Samo fałszywe wezwanie policji jest złamaniem art. 66 kodeksu wykroczeń, co podlega karze aresztu, ograniczenia wolności albo grzywny do 1500 zł.

W Polsce ściganiem tego typu przestępstw zajmują się znajdujące się w strukturach każdej komendy wojewódzkiej wydziały Techniki Operacyjnej, Wywiadu Kryminalnego oraz jednostki ds. walki z cyberprzestępczością. Inna sprawa, że do tej pory w Polsce nie odnotowano żadnego przypadku swattingu – stosunkowo częste za to są fałszywe alarmy wymierzone w instytucje, np. sądy czy szkoły.

Ech, znowu polityka...

Nie chciał, a pisał: **Papkin**

Polityka jest brutalna, polityka jest niejasna, polityka jest brzydka. Jest też tak inwazyjna, że aż strach otworzyć lodówkę... a co dopiero CDA!

W komentarzach i listach podnosicie czasem postulat, by nasze pismo się od polityki dystansowało. Pełna zgoda; sami wolelibyśmy skupić się na radosnej celebracji medium... szkopuł w tym, że **ucieczka od polityki jest mniej więcej równie możliwa, jak skuteczne zanegowanie prawa powszechnego ciążenia**.

Zoon

Skupmy się wyłącznie na ostatnich 12 miesiącach. Po masakrze w Parkland część republikańskiego establishmentu próbuje powiązać motywacje sprawcy z brutalnymi grami, postulując obłożenie developerów „celebrujących przemoc" podatkiem. Gospodarz Białego Domu wzywa wówczas na dywanik szefów Bethesdy i Take-Two. Jako największe papierowe medium w kraju mamy obowiązek bić na alarm, co faktycznie czynimy[1]. W podobnym czasie wybucha afera Cambridge Analytica, a Mark Zuckerberg tłumaczy się przed Kongresem ze sprzedaży danych użytkowników Facebooka i kolportowania fake newsów. Ignorować wątek? Jak, skoro padają zasadne pytania o naszą i waszą prywatność[2]?

Autorzy Overwatcha, League of Legends i Rainbow Six Siege walczą z mową nienawiści, z którą wojuje również Twitch. Czyż naszym psim obowiązkiem nie jest wytłumaczyć, na czym polegają nadchodzące zmiany, i prewencyjnie przestrzec przed możliwymi banami[3]? W życie wchodzi RODO, którego zapisy odczuwamy nie tylko podczas wizyt w przychodni, ale również posiedzeń przed komputerem – Riot Games kasuje konta graczy poniżej pewnej granicy wiekowej, a autorzy Ragnarok Online w ogóle zwijają się z Europy[4]. Wykładając instytucjonalne problemy gier niezależnych, trudno uniknąć wątku funduszy unijnych[5].

Gdy Steam liberalizuje swoją politykę – musimy wytłuścić, na czym ta polityka właściwie polega[6]. Gdy Tencent rzuca wyzwanie Valve, chińscy developerzy otwierają się na rynki zachodnie, a chińscy gracze demolują PUBG-a – trzeba opowiedzieć, jak wygląda w Państwie Środka prawo autorskie i cenzura gier[7]. Głupio byłoby nie wspomnieć na naszych łamach o szansie, jaką może dać polskim studiom zwolnienie przez rząd z podatków... a przy okazji naprostować kilka kolportowanych po sieci mitów i wątpliwości (oczywiście podpytawszy o zapalne kwestie w ministerstwie)[8].

Jak mamy milczeć, gdy w Parlamencie Europejskim toczy się debata, która potencjalnie zmieni oblicze internetu? Unijna dyrektywa dotknie przecież nas, graczy i użytkowników nowych technologii, w sposób bezpośredni, należy więc przyjrzeć się jej zapisom oraz wskazać na szanse i zagrożenia[9]! Czy zbywać wzruszeniem ramion zrównywanie loot boksów z grami hazardowymi, czy może zainteresować sprawą również polski rząd[10]? Czy zlekceważyć oskarżenia względem Huaweia? Nie możemy, gdy padają zarzuty o szpiegostwo względem firmy, której smartfony macie w kieszeniach, a laptopy na biurkach[11]! **Nieporuszanie tych tematów byłoby błędem w sztuce!**

Nie ma nie-polityki. Wszystko nią jest.

Politikon

Politykę uprawia się nie tylko obok gier, ale również w nich. Ponownie: skupmy się na tytułach z ostatniego roku. W Far Cry'u 5 i The Division 2 apolityczność wręcz burzy logikę świata przedstawionego, co wypada w tekstach wypunktować. Detroit: Become Human w tak oczywisty (i nieumiejętny) sposób próbuje rozprawić się z rasizmem, że wręcz cytuje Martina Luthera Kinga. We Happy Few to remiks rozmaitych krytyk totalitaryzmu (Orwell, Huxley), fabułę Life is Strange 2 osnuto wokół antyimigranckiej polityki Donalda Trumpa, z którą gra wchodzi w oczywisty dialog.

Czy powinniśmy nie pisać o My Memory of Us, zabierającym nas do żydowskiego powstania w warszawskim getcie? Olać Lamplight City, czytelną krytykę klasizmu i dyskryminacji w czasach rewolucji przemysłowej? Wyrzucić z rozpiski traktujące o powstaniu warszawskim Warsaw? Jak bez nakreślenia współczesnej geopolityki wytłumaczyć wizję autorów World War III? Jak bez opowiedzenia o napięciach między jakobinami i żyrondystami pisać o dziejącym się w czasie rewolucji francuskiej We. The Revolution?

Zmierzch Zachodu

„Nie ma nie-polityki. Wszystko jest polityką" – pisał w „Czarodziejskiej górze" niemiecki noblista Thomas Mann. Ten bon mot odnosi się również do nas. Branża już teraz jest bardzo polityczna i – nie zawracajmy Wisły kijem – trend będzie się nasilał. **Traktujemy was zbyt poważnie, by przymykać na politykę oczy**, nie drążyć, nie pytać, nie kwestionować... a, wierzcie mi, momentami bardzo byśmy chcieli. |CDA|

[1] CDA 05/2018, „To przemoc, nieprawdaż?"
[2] CDA 05/2018, „»Prywatność« według Facebooka"
[3] CDA 06/2018, „(Nie) mów mi brzydko"
[4] CDA 07/2018, „Zabójcze RODO"
[5] CDA 07/2018, „Na młode wilki obława"
[6] CDA 08/2018, „Nowy paradygmat"
[7] CDA 09/2018, „InwAzja" oraz CDA 11/2018, „Chińska fala"
[8] CDA 10/18, „Co za ulga?"
[9] CDA 11/2018, „AD Acta (2)"
[10] CDA 12/2018, „Pretekst"
[11] CDA 03/2019, „From China with Love"

TO SKOMPLIKOWANE

Wiedział, że nic nie wiedział: **Papkin**

Socrates Jones tylko z pozoru chce nas uczyć filozofii. W istocie jego celem jest odsączenie żółci z sekcji komentarzy, stonowanie emocji na wallach i przydanie forumowym dyskusjom wnikliwości. Jones mówi nam, jak być dobrym człowiekiem... ale przede wszystkim: jak być dobrym rozmówcą.

Niełatwo dziś spotkać się z filozofami. Chwyciwszy za „Fenomenologię ducha" Hegla, natychmiast ciśniecie ją w kąt. Bo długa, bo zawiła, bo odnosi się do innych publikacji, często równie długich i zawiłych. Nie pomagają opracowania, a nawet opracowania opracowań. Pewne sukcesy dydaktyczne w tłumaczeniu m.in. Hegla osiąga natomiast filozoficzny gwiazdor rocka, Slavoj Žižek, który zwykł ilustrować swoje wywody scenami z kinowych blockbusterów oraz dość... malowniczymi metaforami. (W jednej z publikacji porównał ustroje państw do fryzur łonowych ich mieszkanek). Podobny punkt wyjścia obrała grupa studentów i wykładowców Carnegie Mellon University. **Skoro klasycy są tak trudni w zrozumieniu, być może dałoby się ich wytłumaczyć z pomocą... Ace Attorney(*)?**

Niebo gwiaździste nade mną

Żacy wykorzystali ten sam schemat, co developerzy Capcomu: gapowaty protagonista (w tej roli księgowy Socrates Jones) uczestniczy w zaimprowizowanej rozprawie sądowej, podczas której musi udowodnić, że przeciwnik się myli, i przekonać do swoich racji sędziego. Tyle że zamiast prokuratorów naszymi oponentami są słynni myśliciele – Protagoras, John Stuart Mill albo Immanuel Kant.

Chcąc wyłożyć graczowi, czym jest moralność, panowie kroczek po kroczku przedstawiają nam swoje sztandarowe tezy. Tomasz Hobbes zaczyna od czasów przed powstaniem cywilizacji, czyli – jak sam to ujmuje – od stanu natury, wojny wszystkich ze wszystkimi. Z pomocą rzeczowych przesłanek musimy wpierw umotywować, dlaczego egoistyczne jednostki w ogóle powinny powziąć umowę społeczną... a potem ją zakwestionować! **Socrates Jones jest tak dobry w tym, co robi, właśnie dlatego, że każe nam patrzeć krytycznie nawet na to, co właśnie udowodniliśmy.**

Connor Fallon, pomysłodawca tytułu, chciał, oczywiście, wtłoczyć nam do głów nieco filozofii... ale jego gra miała być (i jest) przyjemna również dla tych, którzy dotychczas byli z „miłowaniem mądrości" na bakier. Sporo tu czerstwego poczucia humoru, z którego zasłynęła również sądowa seria Japończyków. Zamiast jednak wyskakiwać z teatralnym „SPRZECIWEM!" (OBJECTION!), gdy oponent plecie androny, wykrzykujemy: „NONSENS!". Pierwszą z debat toczymy z niejakim Billem, sprzedawcą trutki na jelenie, który uparł się, by opychać swój produkt w centrum dużego miasta. Sam Jones zawsze ma zaś na podorędziu koronny argument: „twoja twarz głupio wygląda".

Ano właśnie – argument. O ile Phoenix Wright prezentował na sali rozpraw głównie dowody rzeczowe, Socrates wykorzystuje tylko (i aż) siłę swojego rozumowania. Argumenty zdobywamy, dopytując rozmówcę, co właściwie miał na myśli, prosząc go o umotywowanie swojej tezy lub kwestionując istotność jego spostrzeżeń... i tu właśnie dostrzegam największy atut tytułu. To, że dowiecie się dzięki niemu, na czym polega utylitaryzm i dylemat Eutyfrona, jest bowiem drugorzędne względem tego, że **doskonale uczy on krytycznego myślenia**. Imię protagonisty nie wzięło się zresztą znikąd – ateński imiennik Jonesa zasłynął tzw. metodą sokratejską, polegającą na udawaniu niewiedzy, by w toku dyskusji wnikliwie przeanalizować stanowisko rozmówcy, i spokojnie wskazać błędy w jego wywodzie.

Prawo moralne we mnie

Nie wszyscy mają okazję i ochotę, by uczyć się logiki czy filozofii. Wszyscy jednak mogą zagrać w darmowego Socratesa Jonesa, który uczy myśleć, kwestionować, precyzyjnie definiować terminy, stale poszukiwać lepszych odpowiedzi, a przede wszystkim: odnosić się do oponenta z szacunkiem. Wielcy filozofowie, choć bywają charakterni, gdy wynajdziemy dziury w ich rozumowaniu, wcale nie wyprowadzają erystycznych kuksańców, byle tylko ich było na wierzchu. Temperatura sporu bywa, i owszem, wysoka, ale jego uczestniczy to rasowi retorzy... a celem retoryki nie jest ślepe obstawanie przy swoim, ale dojście do prawdy.

Profilozof uczy nas, byśmy zamiast się przekrzykiwać: rozmawiali. **Że czasem lepiej powściągnąć inwektywy i wsłuchać się w to, co właściwie druga strona ma nam do powiedzenia.** Bo – ostatecznie – to wszystko naprawdę jest skomplikowane. |CDA|

(*) Gra Capcomu sama w sobie jest dość mądra, choć w zawoalowany sposób. Mimo komediowej podszewki cykl bezbłędnie punktuje słabości japońskiego sądownictwa, w którym tylko kilka procent spraw kończy się uniewinnieniem, oskarżeni przyznają się do zbrodni, których nie popełnili, a obrońcy są w znacznie gorszej sytuacji od uprzywilejowanych prokuratorów. Więcej o sprawie pisaliśmy w CDA 13/2015, w artykule: „Phoenix Wright – sprzeciw wobec systemu".

Elsinore

Dwoje developerów Socratesa Jonesa dłubie teraz nad interesującą adaptacją Szekspirowskiego „Hamleta". Więcej o tytule przeczytacie w dziale zapowiedzi.

POCZYTAI MI, MAMO

Sztucznej inteligencji dyktando zrobił: **Rahid**

„AI żółtego duszka jest specjalnie zaprojektowane tak, by uniknąć Pac-Mana od wychodzenia z bezpiecznej strefy. Gracz musi nacisnąć przycisk SPACJI, żeby ukazać drzwi bezpiecznej strefy, a potem przejść przez nie, by odnaleźć żółtego duszka chowającego się w kolejnym pokoju. Gracz musi także wziąć pod uwagę, że duszek nie spróbuje wyjść z bezpiecznej strefy, jeśli widzi, że Pac-Man już tam jest".

Przyzwyczajcie się. Być może za kilkanaście lat tak właśnie będą wyglądać artykuły o grach.

Podpowiedz mi, co powiem

Wstęp do tekstu to dzieło sztucznej inteligencji – modelu GPT-2 zaprojektowanego przez organizację OpenAI, do niedawna wspieranej finansowo przez Elona Muska. Badacze podrzucili jej kilka zdań z angielskiego poradnika do gry w Pac-Mana, a ona dopisała kolejne. Rezultat przetłumaczyłem na polski, próbując zachować wszelkie niuanse. Jeżeli kiedykolwiek mieliście przyjemność obcować z Pac-Manem, to pewnie zorientujecie się, że coś w tym akapicie nie gra. Jeśli jesteście wyczuleni na błędy językowe, mogliście zauważyć zgrzytnięcie. Nic nie szkodzi. To luki, które sztuczna inteligencja zdoła z czasem wypełnić.

GPT-2 tak naprawdę wykonuje bardzo proste zadanie – na podstawie podanego tekstu przewiduje, jakie będzie kolejne słowo. W ten sposób, wyraz po wyrazie, może zbudować całe zdania, akapity, opowiadania czy – na przykład – poradnik do gry w Pac-Mana. Na podobnej zasadzie działają nasze słowniki w smartfonach, które możemy zmusić do wyplucia mniej lub bardziej sensownej wypowiedzi, naciskając wielokrotnie spację. GPT-2 radzi sobie jednak z wyzwaniem znacznie lepiej – nie tylko dzięki wykorzystaniu najnowszych osiągnięć badań nad sztuczną inteligencją, ale przede wszystkim: ogromnej mocy obliczeniowej i wielkich ilości danych.

Badacze z OpenAI oparli swój model na następującym założeniu: jeżeli sztuczna inteligencja jest w stanie dopisać na podstawie części tekstu jego kontynuację, to w pewnym sensie rozumie, jak działa język. Nie tylko jego suche, gramatyczne zasady, ale też specyfikę różnych form wypowiedzi. Spisanie umowy wymaga zupełnie innego słownictwa niż prowadzenie narracji w powieści fantasy. By spreparowany dialog dwóch osób na Facebooku wydawał się prawdziwy, trzeba dobrać nieco inny styl wypowiedzi dla każdego rozmówcy i zachować wszelkie niechlujstwa mowy potocznej. Do podrobienia felietonu Papkina wymagane są liczne barwne epitety oraz zapożyczanie całych zdań z powieści Doroty Masłowskiej. GPT-2 wszystko to potrafi(*) i tym samym „rozumie" język na tyle, żeby sprawdzać się również w innych zadaniach niż dopisywanie zakończenia do podanego zdania.

Robot kuchenny i słowny

Dotychczas jeśli chciałeś mieć sieć neuronową, która tłumaczy teksty z francuskiego na angielski, musiałeś ją wytrenować od podstaw na odpowiednim zbiorze danych (zawierającym zdania i ich przetłumaczone odpowiedniki). Jeżeli poprosisz taki model o streszczenie w kilku słowach długiego newsa z francuskiej gazety – otrzymasz kompletne głupoty. By nauczyć AI zwięzłego podsumowywania artykułów, musiałbyś wytrenować ją od zera na zupełnie innych przykładach. Do każdego nowego zadania, nawet nieznacznie różniącego się od poprzedniego, trzeba znaleźć inny, odpowiedniejszy zbiór danych oraz poświęcić sporo mocy obliczeniowej na uczenie sieci od zera.

GPT-2 jest pod tym względem znacznie mądrzejsze – i mimo że jego główną funkcją nadal jest zastanawianie się, „co powinno być dalej", przy odrobinie sprytu możemy wykorzystać AI do innych celów. Taką sieć można odpytać chociażby z czytania ze zrozumieniem. Modelowi podajemy jako kontekst długi, pełny rozmaitych informacji artykuł (np. hasło „Warszawa" na Wikipedii) oraz dotyczące go pytanie („nad jaką rzeką leży stolica Polski?") i prosimy o przewidzenie kolejnego słowa – zadziwiająco często poda prawidłową odpowiedź. W podobny sposób GPT-2 można zaprząc do tłumaczenia tekstów, pisania krótkich podsumowań z newsów oraz logicznego rozbioru zdania. W żadnym z tych zadań nie jest co prawda tak skuteczne, jak modele trenowane od zera w konkretnym celu, ale **to odważny krok w stronę uniwersalizacji sztucznej inteligencji**. Stworzenia AI, które radzi sobie nie tylko na własnym, dobrze znanym podwórku.

Trening czyni AI

GPT-2 nie potrzebuje też dodatkowych danych, by douczać się poszczególnych zadań. Zostało wytrenowane tylko raz przy pomocy gigantycznego zbioru tekstów, którego stworzenie wymagało niemałego wysiłku. Do zbierania i filtrowania treści badacze wykorzystali Reddita – sieć neuronowa karmiona była tylko tymi stronami, które dostały od użytkowników serwisu co najmniej trzy plusy. Jeżeli coś jest wystarczająco ciekawe, śmieszne lub istotne, by przekonać trzy różne osoby do kliknięcia strzałki w górę, to prawdopodobnie zawiera informacje wystarczająco cenne, by zasmakowały naszemu modelowi.

W rezultacie zebrano 40 gigabajtów czystego tekstu. Ta liczba może nie

Wysiłki ekipy OpenAI mogą sprawić, że kiedyś przeczytamy kolejną powieść Jane Austen i usłyszymy kolejną symfonię Mozarta. Równie prawdopodobne jest jednak, że sprowadzą na nas falę trolli, fake newsów, fałszywych wypowiedzi znanych osób i teorii spiskowych.

(*) Felietonów Papkina jeszcze nie testowaliśmy, ale to tylko dlatego, że model nie radzi sobie jeszcze z językiem polskim. Na razie wszystkie wysiłki naukowców są skoncentrowane na angielszczyźnie – chociażby dlatego, że tutaj najłatwiej znaleźć dane do nauki. Na rodzime GPT-2 trochę sobie jeszcze poczekamy.

wydawać się duża, kiedy na dysku zalegają nam seriale zajmujące więcej miejsca, ale robi się znacznie bardziej imponująca, gdy przeliczymy, że po wydrukowaniu ten zbiór zająłby około siedmiu milionów stron(**). Chociaż badacze nie chwalą się, jak długo uczyli swoją sieć, to nawet na potężnym sprzęcie pojedyncze przemielenie takiej ilości danych mogłoby zająć kilka godzin. A zazwyczaj sztuczna inteligencja musi powtórzyć ten proces kilkadziesiąt albo nawet kilkaset razy, zanim wyciśnie wszystkie potrzebne informacje.

ClosedAI

Większość prac dotyczących sztucznej inteligencji jest całkowicie otwarta – społeczność naukowa przychylniej spogląda na tych, którzy poprą deklaracje na temat jakości swojego dzieła kodem umożliwiającym własnoręczną weryfikację owych przechwałek. Tak też postępowało OpenAI – aż do teraz. **Organizacja postanowiła nie udostępniać publicznie pełnego modelu GPT-2**, uzasadniając swoją decyzję obawą przed tym, że mógłby zostać wykorzystany do niecnych celów – wypuszczono jedynie jego słabszą, nieco głupszą wersję. Nie są to lęki bezpodstawne – dobry model do generowania tekstu mógłby posłużyć chociażby do stworzenia farmy botów, która, zalewając media społecznościowe fake newsami i komentarzami do nich, będzie próbowała manipulować opinią publiczną.

GPT-2 **mogłoby** skutecznie sterować **opinią publiczną**.

Jednocześnie na OpenAI spadła fala krytyki ze strony środowiska badaczy, którzy twierdzą, że nieudostępnienie modelu spowoduje tylko spowolnienie tempa rozwoju nauki, natomiast odpowiednio majętni i obrotni i tak znajdą środki, by odtworzyć wyniki GPT-2 na własną rękę. Dodatkowe wątpliwości może budzić fakt, że organizacja ostatnio wykreśliła ze swojego statutu słowo „non profit", by zachęcić nowych inwestorów potencjalnymi zyskami. Co bardziej cyniczni komentatorzy twierdzą, że prawdziwym powodem utajnienia modelu był fakt, że na udostępnianiu swoich prac publice zwyczajnie nie da się zarobić.

Kup sobie SkyNet

GPT-2 wyciąga na powierzchnię również inny problem związany ze sztuczną inteligencją – jak dużo do powiedzenia w pracach nad AI mają ci, którzy posiadają fundusze. Większość trybików i zębatek sterujących algorytmem OpenAI jest od dawna powszechnie dostępna – architektura sieci oraz różne teoretyczne triki wykorzystane do zbudowania GPT-2 opierają się na wcześniejszych odkryciach innych badaczy. Potęga modelu tkwi przede wszystkim w skali – OpenAI mogło pozwolić sobie na zbudowanie gigantycznego centrum obliczeniowego z setkami kart graficznych, które następnie wykorzystano do mielenia gigabajtów czystego tekstu. Dla wszystkich, którzy nie dysponują funduszami tego rzędu, takie osiągnięcia jeszcze długo nie będą możliwe.

Dowodem na to może być chociażby przypadek AlphaGo – słynnej sztucznej inteligencji DeepMindu, która w 2016 roku pokonała mistrza świata w go, niezwykle skomplikowanej chińskiej grze planszowej. Brytyjska firma nie udostępniła kodu do swojego programu, ale opis metody był na tyle jasny, że zainteresowanym hobbystom udało się go odtworzyć. Leelę Zero, czyli kolejne podejście do AlphaGo, może przetestować każdy – jest tylko jeden szkopuł. **Na komputerze wyposażonym w jednego GTX-a 1080 Ti wytrenowanie sztucznej inteligencji do poziomu mistrzowskiego zajmie około 1700 lat.** Z tego względu autorzy proszą użytkowników o udostępnienie do obliczeń własnego sprzętu, gdyż bez zewnętrznej pomocy nawet nasze prawnuki nie ujrzą sensownych rezultatów.

Jest jeszcze inny sposób, by wytrenować AlphaGo – musisz być Facebookiem. W takim przypadku własną wariację modelu możesz nauczyć w dwa tygodnie, używając... dwóch tysięcy kart graficznych. Zespół badawczy Facebooka co prawda wypuścił gotowy model, z którym każdy może się pobawić, ale wciąż niepokojący pozostaje fakt, że jeśli chcesz przetestować jedno z najbardziej zaawansowanych osiągnięć nauki, musisz zdać się na łaskę któregoś z technologicznych gigantów. Podobnie jest w przypadku GPT-2 – jeśli nie masz kilku zbędnych worków z pieniędzmi, które mógłbyś wydać na karty graficzne, z generowaniem swojego tekstu musisz poczekać do momentu, w którym autorzy uznają to za stosowne. Scenarzyści filmów i seriali s.f. lubią zamartwiać się, co się stanie, jeśli sztuczna inteligencja zerwie nam się ze smyczy. Na ten moment bardziej uzasadniony jest strach o dobre intencje tego, kto rzeczone AI na smyczy trzyma. |CDA|

(**) Według cennika mojego osiedlowego punktu ksero ta usługa kosztowałaby nieco ponad milion złotych. Czyli mniej więcej tyle, ile trzeba zapłacić za wydruk dziesięciu stron w kolorze.

Trochę więcej niż trzy kropki

Maluje obrazy: **Berlin**

Jeżeli z powodu strajku nauczycieli ominęły was zajęcia z historii sztuki, to mam dla was małą ściągę: pod koniec XIX wieku Georges Seurat postanowił pociapać trochę na płótnie różnokolorowymi kropkami – wyszedł mu z tego obraz, który znamy pod tytułem „Niedzielne popołudnie na wyspie Grande Jatte". Przy okazji stworzył styl malarski, który później nazwano puentylizmem.

Cała magia puentylizmu polega na tym, że jak się na te kropki patrzy z bliska, to widać głównie bardzo dużo niczego konkretnego – z daleka, z kolei, nagle się oczy człowiekowi otwierają szerzej i zaczyna wgapiać się w płótno z takim cichym „łooooo" na ustach. **Na obrazy z tej szkoły trzeba patrzeć z daleka – dopiero wtedy prezentują się tak, jak twórcy zamierzali.** Podobnie jest z grami wideo. Developerzy nie chcą, byście – jako odbiorcy – zaglądali pod maskę ich produkcji, bo doskonale wiedzą, co tam znajdziecie. Sklejone na ślinę śmieci, trochę taśmy izolacyjnej i zapodziane paciorki.

Szczegóły

Czytając recenzje, zdarza mi się zazdrościć autorom tego, że nie zawsze mają ochotę zastanawiać się nad tym, z czego gra się składa. W całkowicie naturalny sposób patrzą na całość, a pojedynczym elementom obrywa się głównie wtedy, kiedy rażąco odstają od reszty. Przez pracę w gamedevie mam już z takim podchodzeniem do rzeczy mały problem – muszę przypominać sobie, żeby, obcując ze słabą produkcją, nie projektować jej od nowa, tylko oceniać to, co dostałem. Jednocześnie łapię się na tym, że przy Wielkich Tytułach czepiam się pierdółek, których typowy odbiorca nawet by nie zauważył. Staram się jednak nie być już czepliwą mendą, jaką bywałem na łamach kiedyś – im dłużej przy grach pracuję, tym bardziej widzę, że na takie traktowanie po prostu nie zasługują.

Bo widzicie – kiedy rozmawiamy o malowaniu statycznego obrazu rozmiaru dwa na trzy metry, jak „Niedzielne popołudnie", trudno artysty nie podziwiać za to, jak dobrze sobie poradził z wykorzystaniem przestrzeni i realizacją swojej wizji. Gra to jednak projekt o nieporównywalnie większej skali.

Błyskotki

Najprostszy przykład. Wyobraźcie sobie, że macie w shooterze kilka różnych giwer, a każdą z nich opisuje parametr prędkości przeładowania. Zbyt długie czekanie na nowy magazynek musi być pewnie kompensowane większą mocą strzału, lepszym zasięgiem albo mniejszym odrzutem. Niewłaściwa zmiana jednego tylko parametru może sprawić, że **nikt nie będzie chciał z którejś broni korzystać. A wszystko dlatego, że zmieniliście jedną jedyną liczbę.** I ta liczba jest tylko jedną kropką na wielkim obrazie, który maluje developer.

Dlatego projektując gry, dociera się szybko do kluczowej sprawy: kompozycji. Ustalania filarów rozgrywki, na których koncentrować się będzie uwaga odbiorcy. Potem zostaje już tylko modlitwa, żeby patrząc na wasz obraz z daleka, nikt nie podszedł do niego za blisko (Wiedźmin 3), albo przyjęcie na klatę tego, że nawet z daleka widać, że niektóre fragmenty zostały dopieszczone bardziej, a całość niekoniecznie ma jakiś większy sens (Assassin's Creed Odyssey).

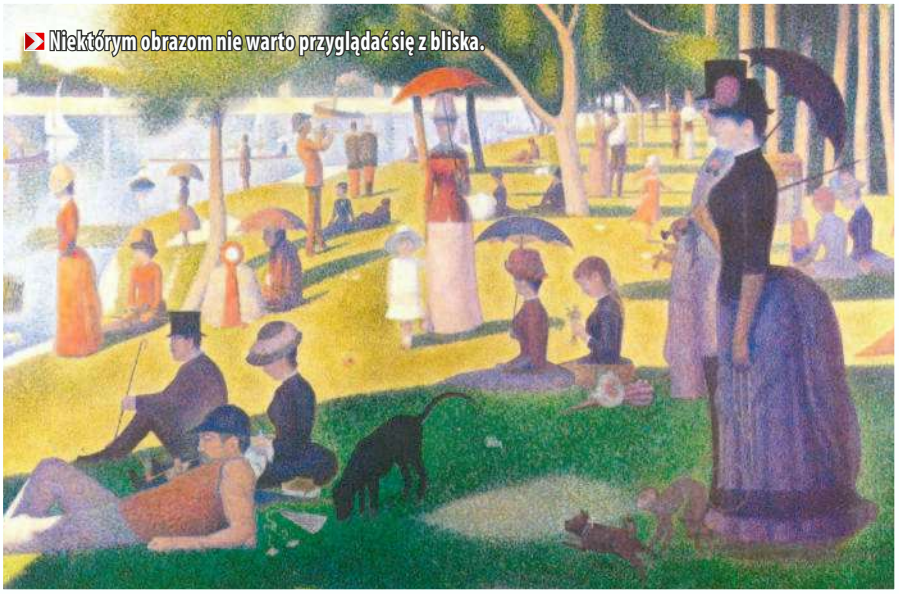
Perfekcja

I chociaż każdy twórca z oczywistych powodów marzy o tym, żeby wszystko było perfekcyjne, malowanie gier składa się z przede wszystkim z kompromisów. To zaczynanie pracy z wiedzą, że teksty typu „lepiej nie będzie", „nie damy rady tego lepiej zrobić" czy „to musimy wyciąć" są nieuniknioną częścią procesu twórczego – prędzej czy później dopadną każdego.

Pogodzenie z losem sprawia, że **zamiast myśleć o tym, jak skończony obraz będzie wyglądać, developerzy skupiają się przede wszystkim na tym, jak zakryć jego niedoskonałości**. W pewien sposób to właśnie jest w grach naprawdę piękne – to, że nie są skończonymi dziełami, które można powiesić na ścianie i podziwiać przy lampce wina, lecz raczej interaktywną historią porażek swoich twórców.

Dlatego mam dla was małe zadanie domowe. Spróbujcie pograć w cokolwiek, co lubicie, i zacznijcie szukać tego, czego nie widzicie – zastanówcie się, co próbowano przed wami ukryć. Jakie decyzje podjęto, by zwieść waszą uwagę w stronę tego, co twórcy chcieli wam pokazać i czym bardzo nie chcieli się chwalić. Jeżeli nie robiliście tego wcześniej – zdziwicie się, jak wiele można się w ten sposób nauczyć. Pamiętajcie jednak o tym, żeby w końcu się oddalić i zobaczyć, jak te kolorowe kropki wyglądają z odpowiedniej odległości i jak niesamowitą sztuką jest układanie ich we właściwych miejscach. |CDA|

Gry wideo nie są skończonymi dziełami, lecz interaktywną historią porażek swoich twórców



Niektórym obrazom nie warto przyglądać się z bliska.

eneba got game?

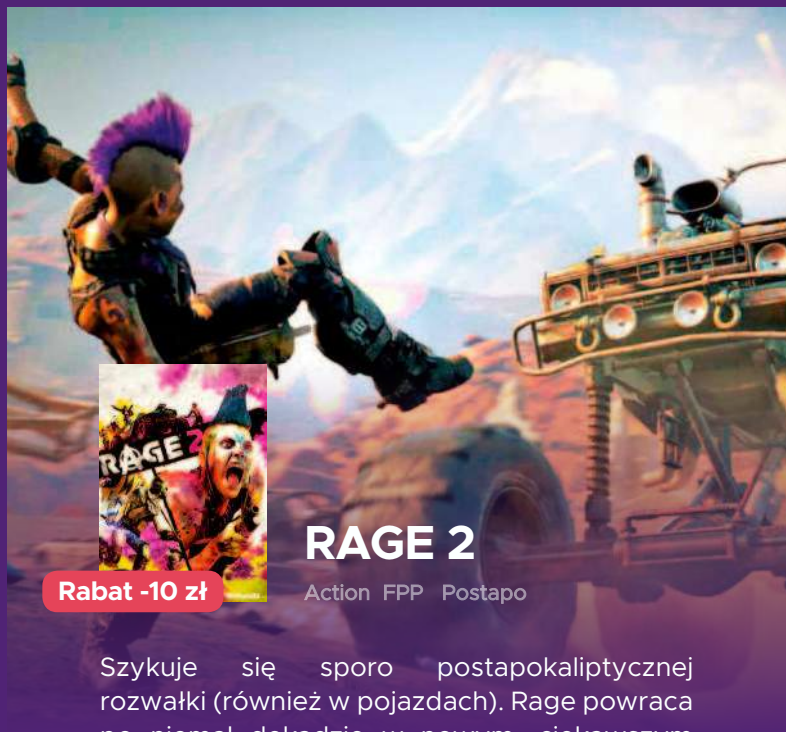
TYSIĄCE GIER W JEDNYM MIEJSCU
WWW.ENEBA.COM

Rabat -10 zł

Tom Clancy's The Division 2

Action Shooter Multiplayer

Sequel popularnego looter shootera od Ubisoftu. Akcję osadzono tym razem w Waszyngtonie i siedem miesięcy po wydarzeniach z pierwszego The Division, ale założenia gry pozostały te same: to nastawiona na multi strzelanka rozgrywająca się w świecie ogarniętym pandemią ospy.



Rabat -10 zł

RAGE 2

Action FPP Postapo

Szykuje się sporo postapokaliptycznej rozwałki (również w pojazdach). Rage powraca po niemal dekadzie w nowym, ciekawszym stylu graficznym. Tym razem za produkcję odpowiedzialne nie jest już samo id Software – rolę głównego developera przejęło Avalanche Studios (Mad Max, Just Cause).

Rabat -10 zł

PS Plus / Xbox Live Gold

Zarówno usługa Sony, jak i ta od Microsoftu, daje graczom dostęp do rozgrywki sieciowej, a przy okazji – do pełnych cyfrowych wersji gier.

eneba

Eneba.com to tysiące gier i gift cardów w jednym miejscu.

Użyj poniższego kodu w koszyku aby uzyskać rabat 10 PLN (2,5 EUR)

Kod rabatowy

CDACTION

WWW.ENEBA.COM

Aby zrealizować kod, dodaj gry do koszyka na www.eneba.com i przepisz powyższy kod w polu "Kod rabatowy".

Jak działał Chaos

Próbuje ogarnąć chaos: **Smuggler**

Zapraszam na prawdziwą wersję bajki o Kopciuszku. W roli głównej polskie studio Chaos Works. W dobrą wróżkę wcieli się Electronic Arts, które zamiast sukni balowej i szklanych pantofelków przyniosło podopiecznej walizeczkę pełną studolarówek. Po czym zapędziło ją do roboty.

I tak narodził się w 1996 shmup Fire Fight. Koniec.

...Co? Przydałoby się troszkę więcej szczegółów? OK, lecz w takim razie, żeby ta opowieść miała sens i osadzona była w odpowiednim kontekście, musimy cofnąć się w czasie i najpierw poświęcić nieco miejsca jednemu ze współtwórców gry...

Maciek Miąsik, nestor i jedna z legend polskiej branży, rocznik 1967, swą drogę do gamedevu zaczął w 1984 w liceum, gdzie po raz pierwszy zetknął się z minikomputerem MERA-100. To była miłość od pierwszego Entera – właśnie na nim stworzył swój pierwszy program. Jakiś czas później stał się posiadaczem ośmiobitowego Atari. Wtedy to zaprzyjaźnił się z młodszym o dwa lata Januszem Pelcem, późniejszym autorem kultowego Robbo (CDA 02/19), z którym dzielił pasję do programowania i grania. (W lokalnyych zawodach w Boulder Dasha zajęli dwa pierwsze miejsca). Po maturze Maciek poszedł na studia, oczywiście na informatykę, by z przerażeniem odkryć, że nie ogarnia wykładanej tam matematyki. Ale że miał dostęp do uczelnianej pracowni komputerowej, spędzał w niej, miast na wykładach, większość czasu, ucząc się programowania w praktyce. A to szło mu tak dobrze, że... porzucił studia.

Przychodzi programista do doktora

I rozpoczął swą pierwszą pracę, w firmie Doctor Q, która, nawiasem mówiąc, istnieje do dzisiaj (jako DRQ). Zajmowała się tworzeniem i wdrażaniem softu dla sektora finansowego. Napisał wtedy, jako wprawkę i tylko dla własnej satysfakcji, pierwszą grę, klona Boulder Dasha. (Stara miłość nie rdzewieje!). W 1990 zatrudnił się tam również... Janusz Pelc. Duet programistów próbował przekonać szefostwo, że poza „użytkami" warto postawić na rozrywkę. W ramach zachęty stworzyli pecetowe demo Robbo. I na tym skończyli, bo zarząd wydawał się zupełnie niezainteresowany tym kierunkiem ekspansji. No, prawie cały zarząd.

Jeden ze współwłaścicieli Doctora Q, Marek Kubowicz, postanowił w 1991 pójść na swoje i założył studio xLanD, którego podstawową działalnością miało być tworzenie gier. Pelc i Miąsik ochoczo za nim podążyli. Zaczęli od mocnego uderzenia, platformówki **Electro Body** (1992), od której zaczęła się historia współczesnej rodzimej branży. Gra okazała się hitem na polskim rynku (szerzej piszemy o niej w CDA 04/2019). Następnie, w 1994, powstały pecetowe wersje dwóch gier Pelca z ośmiobitowego Atari (zręcznościowo-logiczna **Heartlight** oraz **Robbo**, wyglądający inaczej niż w wersji demo, bo napisany całkowicie od nowa).

Wielkie ambicje

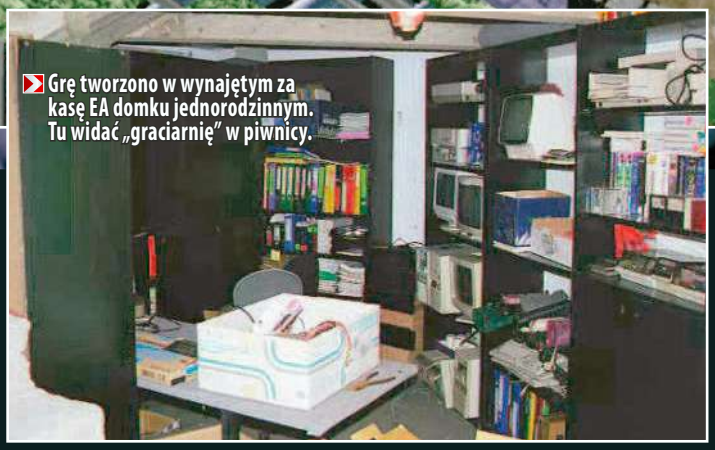
Pierwsze sukcesy pozwoliły duetowi Miąsik & Pelc przyłączyć do zespołu dwie dodatkowe osoby (programista i grafik), a tak wzmocniona ekipa snuła bardzo ambitne plany. Po pierwsze – sequel Electro Body. Po drugie – Pelc miał już w głowie kolejną platformówkę, o roboczej nazwie Rico, inspirowaną Donkey Kong Country, w którą to grę namiętnie grywał na firmowym SNES-ie. (Konsolę sprezentował xLanDowi... szef Epic MegaGames – Mark Rein. Po dogadaniu „dealu" na dystrybucję Electro Body na Zachodzie kupił im ją, wraz z kilkoma grami. Takie „bo-

Fire Fight

Gatunek: shmup • Producent: Chaos Works • Premiera: 1996 • Gameplay: bit.ly/ChaosWorks

Izometryczna gra akcji osadzona w przyszłości, z całkiem sensowną fabułą. Sterujący latającą maszyną gracz mógł oddać się w 18 misjach destrukcji wszystkiego, co nawinęło mu się pod lufy (w tym także sporej części otoczenia – można było np. podpalić dżunglę, nad którą się leciało). Oczywiście było też w niej wszystko to, co jest esencją shmupów – zróżnicowane uzbrojenie, znajdźki, power-upy i bossowie. Co ciekawe, gracz był tu egzekutorem złowrogiej organizacji Phantom Council, bezlitośnie karzącym wszystkich, którzy buntowali się przeciwko jej tyrańskim rządom. Na uznanie zasługiwała bardzo dopracowana grafika w hi-resie, trzy niezależnie scrollowane plany tła, doskonałe udźwiękowienie, soundtrack na CD, a także bardzo grywalny multiplayer (inspirowany przez ten z... Dooma) dla czterech osób. W trybie dla wielu graczy mogliśmy pobawić się w Base Building, w ramach którego dwaj gracze konstruowali swe bazy ze znajdowanych na planszy elementów (o które toczono walki, gdyż była ich ograniczona liczba, ustalona przed rozgrywką).

Fire Fight w całej okazałości.


Grę tworzono w wynajętym za kasę EA domku jednorodzinnym. Tu widać „graciarnię" w piwnicy.

Dwaj muszkieterowie: Maciej Miąsik i Janusz Pelc. Plus kot.

nusy" weszły mu w krew, bo później zafundował chłopakom PlayStation).

Ponieważ nie chcieli całe życie tłuc tylko platformówek, panowie majstrowali też przy symulatorze jazdy, **Excessive Speed**. Graficznie miał przypominać gry z konsol, których moc obliczeniowa zdecydowanie górowała wówczas nad pecetami. Dodajmy do tego realistyczny model jazdy z uczciwą fizyką. „Droga jest naniesiona na wielką płaszczyznę, płynnie obracaną i skalowaną metodą ray tracingu. Do tego technika texture-mapping, czyli różne, czasem

SUKCES ARTYSTYCZNY I KOMERCYJNA PORAŻKA, CZYLI FIRE FIGHT.

bardzo realne faktury drogi i pobocza. (...) W zależności od kierunku, z którego padają promienie słoneczne, samochód będzie odpowiednio cieniowany i będzie odbijał świetlne refleksy. (...) Droga ściemnia się z odległością. To samo będzie np. z mgłą. Mgła ma parametry: odległość, gęstość i kolor. Może być więc: daleko – biała mgła, blisko – żółta mgła" – ekscytował się Pelc w 1994, w wywiadzie dla Bajtka.

eks-LanD

Pracownicy xLanDu dostawali całkiem przyzwoite jak na tamte czasy pensje (mniej więcej równe nieosiągalnej dla większości Polaków średniej krajowej, czyli wtedy równowartości ok. 200 dolarów). Mieli też niewielkie udziały w zyskach, jakie przynosiły ich gry. Z naciskiem na „niewielkie", co po jakimś czasie zaczęło chłopaków coraz mocniej uwierać. Bo wprawdzie miło jest robić gry i dostawać za to pieniądze – ale dużo fajniej byłoby robić to za więcej niż garść dolarów. Pracownicy poszli więc do szefa z sugestią znaczących podwyżek, ale ten pozostał głuchy na ich postulaty.

Załoga uznała, że w takim razie żył z siebie wypruwać nie będzie i zamiast trzech zrobi mu tylko jedną grę. A następne dopiero po pomyślnej renegocjacji systemu wynagrodzeń. Wybór padł na Excessive Speed, gdyż prace nad nią były najbardziej zaawansowane. Tak się przynajmniej zdawało. Bo ambitne założenia szybko przerosły możliwości i umiejętności twórców. Prace nad tytułem wkrótce beznadziejnie ugrzęzły. Główny programista projektu nieustannie przerabiał ciągle szwankujący engine, a reszta ekipy głównie obgryzała paznokcie i „rzeźbiła" rozmaite detale (projekty pojazdów, edytor leveli) oraz z nudów opracowywała założenia nowych gier, czując, jak czas i życie przeciekają im pomiędzy palcami.

W tym niefajnym czasie z Januszem Pelcem skontaktowali się właściciele firmy PC Duo, tworzącej dotąd oprogramowanie użytkowe. Teraz chcieli rozszerzyć swą działalność o pisanie gier, mieli na to środki i szukali zdolnych programistów. (Swoją drogą, okazali się kumplami Maćka ze studiów). Szybko więc znaleźli wspólny język i w efekcie Miąsik oraz Pelc zmienili barwy klubowe. To był początek końca xLanDu. **Excessive Speed nigdy nie został ukończony**, a studio pozbawione swych najjaśniejszych gwiazd dość szybko zniknęło z branżowego firmamentu.

Nowy porządek

W PC Duo, która przechrzciła się na Chaos Works, nasz duet wraz ze współpracownikami rozwijał projekt **New Order**, nad którym zaczął dłubać jeszcze w xLanDzie. Była to kosmiczna strzelanka, „coś pomiędzy nowoczesnymi Asteroids i Desert Strike". Wtedy to dostali od starego znajomego, Marka Reina, zaproszenie do USA. Epic nawiązał w tym czasie współpracę z EA i szukał obiecujących projektów, które mógłby zaprezentować Elektronikom. Panowie wybrali się za ocean z własnym wypasionym pecetem, na którym zamierzali uruchomić wczesną wersję Ordera, bo na odpowiednio wydajne laptopy ich nie było stać. Ale komputer ciężko zniósł podróż i... nie chciał odpalić się podczas pokazu. Okazało się, że... procesor wypadł z gniazda. Usterkę szybko usunięto i prezentacja przebiegła bezproblemowo. Miąsik i Pelc nie byli jedynymi zaproszonymi Polakami, ale z „polskiej puli" **tylko w ich dzieło EA postanowiło zainwestować pieniądze**. Gdy

sponsor zapytał o przewidywany budżet, chłopaki szybko sobie skalkulowały wszystkie możliwe koszty. (Wynajęcie pomieszczeń dla studia i jego wyposażenie, ze czterej dodatkowi ludzie, sensowne pensje, solidny sprzęt dla każdego – Pentium 60 Mhz z 8 MB RAM-u, monitory 17", nagrywarka CD plus w końcu legalne oprogramowanie). Do otrzymanej kwoty dodali jeszcze „bufor bezpieczeństwa" na nieprzewidziane wydatki. No i wyszło im okrągłe... 150 tysięcy dolarów(*). EA łyknęło kosztorys bez mrugnięcia okiem. (Przypomnę, że cały budżet Electro Body zamknął się w kwocie 9000 „zielonych"). Jedyne warunki, jakie stawiali Amerykanie, to kompatybilność gry z Windowsem 95 oraz komponent multiplayerowy.

Być zawodowcem...

Wiecie, jak się robiło u nas gry we wczesnych latach 90.? Nie było badań fokusowych czy analizy rynkowych trendów. Wszystko działo się „na czuja". Czyli ktoś rzucał: „czuję, że to się ludziom spodoba". Ot, klasyczne polskie „szlachta na koń wsiędzie, ja z synowcem na czele, i? – jakoś to będzie...". Zderzenie z zachodnimi regułami prowadzenia biznesu było dla ekipy dość traumatycznym przeżyciem. Okazało się, że **produkcja gry to także masa żmudnej papierkowej roboty**. EA wymagało szczegółowej dokumentacji: regularnych raportów z postępów, harmonogramów prac i masy innych papierzysk, o których naszym rodzimym profesjonalistom wcześniej się nawet nie śniło. Amerykanie musieli też znać przysłowie „pańskie oko konia tuczy", stąd oddelegowali do Polski swoją producentkę, by miała baczenie na przebieg prac. Przy czym przedstawicielka EA nie była tylko nadzorczynią z batem – wymagała, ale i pomagała. Gdy ekipa zgłosiła, że ma problemy z profesjonalnym udźwiękowieniem gry, szybko zapewniła jej wsparcie słynnego „oprawcy muzycznego", Davida Whittakera. (To człowiek od Exolona, Golden Axe, Cybernoida oraz masy innych gier). To właśnie ludzie EA stworzyli całkiem sensowną fabułę, łączącą w logiczną i spójną całość już istniejące levele i ukierunkowującą polską ekipę w tworzeniu kolejnych. Oni też nadali grze nowy, bardziej chwytliwy tytuł – **Fire Fight**. I choć produkcję zamknięto z paromiesięczną obsuwą, to zmieszczono się w budżecie. Premiera miała miejsce 31 maja 1996.

SUCKces...

W Polsce dziełko zebrało entuzjastyczne opinie i bardzo wysokie oceny (łącznie z maksymalnymi), całkiem słusznie zresztą. Cóż, duże pieniądze i nadzór fachowców z EA po prostu się widziało, słyszało i czuło. **Gracze i recenzenci byli zdumieni, że to owoc prac rodzimych twórców.** Przez ładnych parę lat żadna inna polska gra nie wyglądała równie profesjonalnie. (Acz coś za coś – grających szokowały jej wysokie wymagania sprzętowe). Na Zachodzie recenzje też miała całkiem dobre; średnia ocen zatrzymała się na ok. 75%. Ba, Fire Fight został nawet grą roku w kategorii „akcja" wedle redakcji amerykańskiego PC Gamera.

Tyle że dla EA była to tylko jedna z wielu pozycji w obszernym katalogu wydawcy. Efekt? Zero wsparcia! Żadnej reklamy czy promocji. Dlaczego tak się stało, nie wie nikt. (Zapewne FF była ofiarą jakiejś wewnętrznej wojenki w zarządzie EA). Zresztą w naszej opowieści ważny jest skutek, a nie przyczyna owego zaniechania. Pozostawiona samej sobie **gra nie przebiła się do świadomości zachodnich graczy i popyt na nią był mizerny**. „Kijowy marketing i w efekcie beznadziejne rezultaty! *[sprzedaży – dop. Smg]*" – denerwuje się na samo wspomnienie tamtych wydarzeń Maciek Miąsik. Bo po odjęciu wszystkich kosztów produkcji i „działki" dla Epica, twórcy gry ostatecznie wyszli na niej „na zero z małym plusem".

Dla developerów, w cichości ducha marzących o liczonych w tysiącach dolarów tantiemach i widzących się już za kierownicami swych nowych, sportowych samochodów, było to ogromne rozczarowanie. Morale ekipy upadło, motywacja do tworzenia nowych gier zanikła, atmosfera się popsuła, zaczęły się kwasy. Miąsik, mając tego dość, odszedł z firmy parę miesięcy po premierze Fire Fight. Choć **po latach nadal uważa tę grę za niezły kawałek kodu**, wypowiada się o niej bez entuzjazmu: *– Niewiele mi ten produkt dał. Owszem, nieźle wygląda w CV, ale realnych korzyści z tego nie było.*

...Były korzyści!

Moim zdaniem jednak gra przyniosła dużo pożytku całej polskiej branży. Raz, że mocno podniosła wszystkim twórcom poprzeczkę. Dwa, że otworzyła kolejny rozdział w historii rodzimego gamedevu – to był pierwszy polski wysokobudżetowy i w pełni profesjonalnie wykonany tytuł na PC. Trzy, że udowodniła zachodnim wydawcom, iż nasi rodacy, gdy dać im odpowiednie środki, potrafią zrobić produkt na światowym poziomie, co miało zaowocować w przyszłości. |CDA|

PRZEZ ŁADNYCH PARĘ LAT ŻADNA INNA POLSKA GRA NIE WYGLĄDAŁA RÓWNIE PROFESJONALNIE.

Czy wiesz, że...

Na Zachodzie Fire Fight dystrybuowano w wersji „multiplayer game kit". W pudełku sprzedawanym za standardową cenę znajdowały się... dwie kopie gry (!) – dzięki czemu można było nadmiarowy egzemplarz sprezentować koledze i ciąć z nim w multi przez modem.

Tu miał być kot maskotka Chaos Works, ale lobby antykocie wygrało. W zamian macie recenzję Fire Fight z CD-Action. Kot był ładniejszy. :)

Chaos works (poorly)

Po komercyjnej porażce FF ekipa Chaosu pogrążyła się w marazmie. Dopiero w trzy lata później, w 1999, ukazała się jej kolejna gra, zręcznościowa ścigałka o nazwie... Excessive Speed, stworzona na silniku Fire Fight. Ale poza tytułem z zapowiadaną pięć lat wcześniej produkcją nie miała nic wspólnego, bliżej jej raczej do Micro Machines. Branża oraz gracze przyjęli ją bez entuzjazmu. W 2001 roku Chaos Works przypomniało o sobie dość archaiczną już wówczas platformówką 2D – Akimbo: Mistrz kung-fu – wedle pomysłu Janusza Pelca. (Pierwotnie miała być osadzona w realiach „piracko-wikińskich"). A potem studio całkowicie odpuściło sobie gry, koncentrując się na tworzeniu aplikacji sieciowych. W końcu zostało wchłonięte przez Onet.

(*) Tak naprawdę budżet ustalono na 300 tysięcy. A to dlatego, że na mocy umowy z Epikiem ten „z automatu" zabierał 50% zainwestowanych przez EA pieniędzy (plus połowę zysków ze sprzedaży gry). Stąd, aby Chaos dostał skalkulowane 150 tysięcy, trzeba było zażyczyć sobie dwa razy tyle. Cóż, jak widać, Reinowi opłaciła się inwestycja w konsole.

Cyfrowy **karton**

Sposobi talię: **Monk**

Najważniejszym esportem granym jeden na jednego może lada dzień stać się wierna adaptacja papierowej karcianki, która uszczęśliwia geeków od ponad dwudziestu pięciu lat, a w czołówce zawodników ma Polaków. Czemu więc nie słyszę owacji?

Dam głowę, że większość z was nie wie, że chodzi o **Magic: The Gathering Arena**, której rozgrywki (z milionem dolarów w puli nagród) odbyły się pod koniec marca, a w finale zameldował się Piotr „Kanister" Głogowski. Niewiedzę akceptuję, bo w większości serwisów o grach, polskich i zagranicznych, próżno szukać informacji o MTGA. Liczę na to, że po oficjalnej premierze temat zacznie się klikać.

Beta-karoten

Od czasu publikacji moich wrażeń z bety (CDA 06/2018) gra przeszła wiele zmian, m.in. połatano jej ekonomię. Choć nie ma i nie będzie mielenia bezużytecznych kart, a nagrody za pięcie się w rankingu są mizerne, MTGA nie odstaje już od reszty free-to-playów. I, mimo wszystkich tych swoich animacji, które towarzyszą przyzywaniu stworów, nadal stanowi przede wszystkim wierne odwzorowanie zasad pojedynków z użyciem zadrukowanych kartoników. Nie jest to luźna adaptacja à la Baldur's Gate, który tylko pożyczył świat, bohaterów i kartę postaci z papierowych „Lochów i smoków". **To po prostu cyfrowa wersja stołu**, przy którym co weekend siadam w prawdziwym świecie – z zagrywaniem kart, linijkami opisów zaklęć i regułami, które liczą dziesiątki stron. Z półautomatycznym rozpatrywaniem zróżnicowanych efektów, ale i z ręcznym manewrowaniem w obrębie zasad, gdy trzeba wykorzystać nieoczywiste, wielopiętrowe zagranie z użyciem kilku kart.

W moich oczach czyni to z MTGA fenomen. Ćwierć wieku temu Magic był kolekcją dość brzydko zilustrowanych kartoników dla amerykańskich nerdów zgarbionych nad kuchennym stołem. Dziś jest atrakcyjną wizualnie konkurencją Hearthstone'a, która podczas rozgrywanego na komputerach turnieju **zbiera na Twitchu 157 tysięcy ludzi naraz, ustępując tylko molochom w postaci Fortnite'a i League of Legends**. W pokera online też gra się tak, jak na żywo, i zawsze ktoś to ogląda, ale tu mamy do czynienia z grą o wielokrotnie krótszej historii i z niższymi wygranymi. Inne współczesne gry bez prądu, których cyfrowe wydania zawierają tylko wirtualną planszę i karty, to co najwyżej planszówki takie jak Talizman i jego mobilna wersja. Ta, choć udana, do Areny się nie umywa.

Po zwycięstwie nad Piotrem „Kanistrem" Głogowskim turniej Mythic Invitational wygrał Włoch, Andrea Mengucci. Otrzymał 250 tys. dolarów.

MTG Arena wyrasta na prawdziwy karciany esport.

Rysa na mox diamencie

Marcowy turniej, podczas którego obok zawodowych graczy MTG wystąpili znani też z innych gier streamerzy, np. Thijs i Savjz, dowiódł, że tak skomplikowana karcianka potrafi sięgnąć szczytów popularności. Czytelny interfejs barwnej Areny pozwolił poprawić walory produkcyjne transmisji i pozbyć się problemów przekazu z rozgrywek „papierowych", podczas których czasem nie wiadomo nawet, jakie karty leżą na stole. Dzięki temu mogłem jak nigdy wcześniej cieszyć się meandrami cyzelowanej od lat mechaniki i kibicować dwóm rodakom. Paradoksalnie największą wadą turnieju okazał się eksperyment z odejściem od sprawdzonego w „papierze" wariantu rywalizacji na rzecz prostszej gry dwiema taliami, która przypomina nieco model przyjęty np. w Hearthstonie i Gwincie. Gdyby twórcy Areny nie spróbowali na siłę poprawić tego, co działa, otrzymałbym widowisko idealne. Na szczęście Wizards of the Coast już przyznało, że dało na tym polu plamę.

Tydzień po turnieju, gdy streamerzy Hearthstone'a dorwali się do kart z nowego dodatku, liczba oglądających Areny poleciała na łeb na szyję. Jestem jednak przekonany, że gdy minie zachwyt nad rzucaniem kostką w warcraftowych dekoracjach, cyfrowy Magic znów wróci do łask. Po ostatnich rozgrywkach z niecierpliwością wyglądam kolejnych zawodów rozgrywanych na Arenie – bo **tak właśnie wygląda ambitny karciany esport, do którego daleko losowemu HS-owi czy martwemu Artifactowi**. Z drugiej strony mam nadzieję, że WotC nie będzie skore odcinać się od papierowego pierwowzoru. Każdy znany mi gracz, którego Arena przekonała do sprawdzenia Magica offline, przyznaje, że z podniesieniem spoconą dłonią wygrywającej karty nie może równać się żadne kliknięcie. A zresztą – która inna dyscyplina cyberatletyczna daje taki wybór? **|CDA|**

MTG Arena to – po prostu – gra w stolikowego Magica z dodatkowymi animacjami.

(Śmiech)

Al Lowe, legendarny autor gier przygodowych i twórca postaci Larry'ego Laffera, o początkach branży, wszechmocnych nauczycielach, erotyce i o tym, jak skutecznie podrywać.

DaeL: Jakim sposobem muzyk i nauczyciel zajął się programowaniem?
Al Lowe: Cóż, byłem geekiem, zanim ludzie dowiedzieli się, co to znaczy. W podstawówce naprawiałem projektor filmowy, gdy coś się w nim popsuło. W szkole średniej przygotowałem system nagłośnienia dla szkolnego zespołu. W koledżu zbudowałem własny wzmacniacz i przedwzmacczniacze, lutując ze sobą setki różnych części.

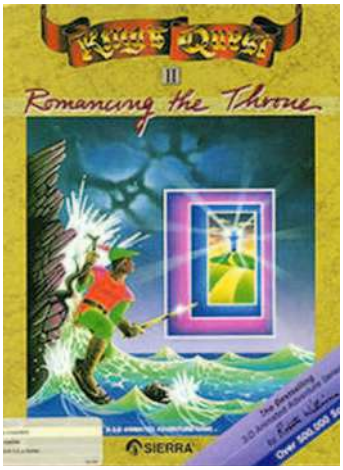
Innymi słowy zawsze byłeś gotowy na nadejście ery komputerów.
Tak, a kiedy w końcu się pojawiły, pomyślałem, że to fantastyczne narzędzia. Nie wiedziałem jeszcze, na co mi komputer, ale miałem to silne przekonanie, że muszę go mieć. I że kiedyś będę coś chciał z nim zrobić. Oczywiście na samym początku nie było mnie na taki sprzęt stać, to było jeszcze przed pojawieniem się mikrokomputerów.

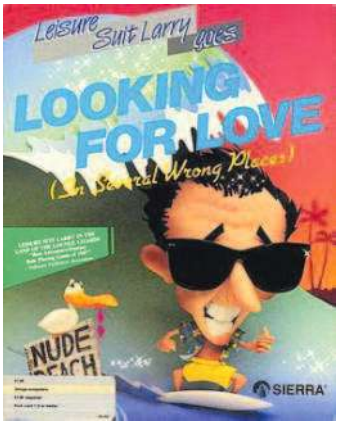
Uściślijmy – mowa o końcówce lat 70., prawda?
Tak. Dokładnie w 1978 dostałem pracę w kuratorium, gdzie używano komputera do rachunkowości. Tylko do tego, bo nikt nie myślał jeszcze o edytorach tekstu, na to było za wcześnie. Wszyscy pisali na maszynach. Ale kuratorium uznało, że nie dostanę własnej sekretarki. Nie byłem dość ważny, więc musiałem sam pisać swoje raporty. No to pomyślałem sobie: „Jeśli mam stukać w klawisze, to zrobię to raz, na komputerze, a następnym razem pozmieniam daty i podmienię kilka słów". Kiedy przekonałem się, że to wykonalne, namówiłem dział informatyczny, aby przydzielili mi terminal i hasło. A przy okazji dali mi podręcznik na temat programowania w BASIC-u. No bo prawdziwi programiści nie używali BASIC-a.

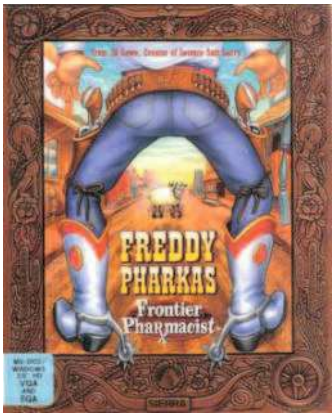
Wszyscy pisali w assemblerze?
Nie, w COBOL-u, którego używali PRAWDZIWI programiści. *(Śmiech)* No więc podręcznik do BASIC-a leżał odłogiem. Zabrałem go do domu. A jesienią mój syn, który chodził do przedszkola, zaraził mnie ospą wietrzną.

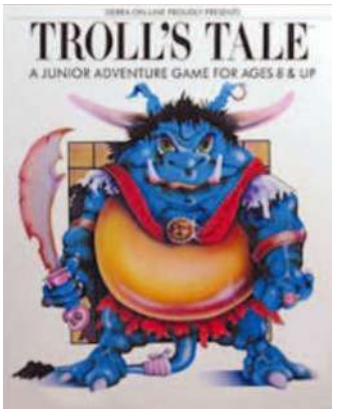
I nagle miałeś masę wolnego czasu.
Owszem. A pod ręką nie było niczego do czytania – poza książką o BASIC-u. Zacząłem kartkować ten gruby na cztery cale podręcznik. Skończyło się tak, że napisałem własny program do organizowania festiwali muzycznych. Pierwszą na świecie tego typu aplikację. (Przynajmniej tak mi się wydaje. Powtarzam to od 35 lat i jeszcze nikt tego nie zakwestionował).

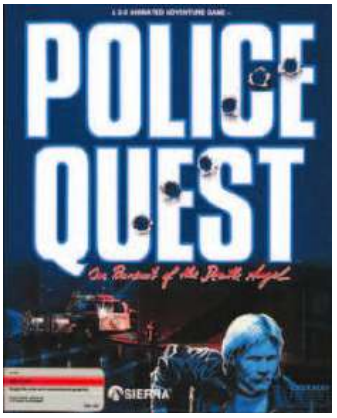
Całkiem spore osiągnięcie, jak na początkującego programistę.
(Śmiech) Powiedzmy, że kod nie był szczególnie skomplikowany. Kiedy pojawił się Apple II, miałem już za sobą kilka lat doświadczenia w programowaniu. I oczywiście pomyślałem sobie, że muszę mieć jeden z tych przenośnych komputerów. W ten sposób nie byłbym przywiązany do











terminala i mógłbym zabierać sprzęt ze sobą na festiwale muzyczne.

Ten komputer też dostałeś z kuratorium?
Nie, po prostu przekonałem żonę, że musimy wydać nasze obydwie pensje i go kupić. To był Apple II z dwiema stacjami dysków i 9-calowym monitorem monochromatycznym. No i z drukarką Epsona. A reszta to historia. *(Śmiech)* Choć nie do końca taka, jak sobie wówczas wyobrażałem. Myślałem, że wydatek zwróci się dzięki programowi muzycznemu. Ale okazało się, że istnieje jeszcze większy rynek na inny typ oprogramowania.

Z marszu postanowiłeś spróbować swych sił, tworząc gry?
Musiały minąć jeszcze dwa lata. Pojechałem na konferencję muzyczną do Kansas City. Gdy dobiegała końca, zauważyłem, że ktoś zdejmuje szyldy i wiesza zapowiedź następnego zjazdu. To była konferencja poświęcona edukacyjnemu zastosowaniu komputerów. Nie wiedziałem, że ktoś używa komputerów w nauczaniu, więc pomyślałem, że muszę zostać dłużej i sprawę zbadać *(Al przez 15 lat nauczał muzyki w szkole – dop. red.)*. Więc zostałem i zobaczyłem najlepsze dostępne oprogramowanie edukacyjne. A wyglądało mniej więcej tak: czarny ekran, równanie „2 + 2 =" i migający kursor ze znakiem zapytania. *(Śmiech)*

I uznałeś, że mógłbyś zrobić coś znacznie lepszego.
Jasne. Grałem przecież w gry Sierry i innych firm, i zdawałem sobie sprawę, że oprogramowanie edukacyjne mogłoby dostarczać rozrywki. Doznałem objawienia. Wiedziałem, że właśnie tym się zajmę. Po powrocie do domu znalazłem pakiet oprogramowania graficznego dla Apple'a II. Sierra też miała później wypuścić swój, ale zajęło im to jeszcze parę miesięcy. Zresztą ten pierwszy pakiet też stworzył nauczyciel.

***(Śmiech)* Co jest grane z tymi nauczycielami? Kontrolowaliście biznes?**
(Śmiech) Najwyraźniej. To był nauczyciel matematyki ze szkoły średniej. Nazywał się Mark Pelczarski i stworzył program o nazwie Graphics Magician. Kupiłem sobie kopię. Zresztą od jeszcze innego nauczyciela, który sprzedawał software pocztą *(śmiech)*. Tyle że dokumentacja była szczątkowa. Zadzwoniłem więc do autora i zacząłem zadawać mu pytania. Wszystko mi objaśnił, no i przy okazji się zaprzyjaźniliśmy. A ja zacząłem tworzyć gry przypominające to, co robiła wówczas Sierra. Tylko że z elementami edukacyjnymi.

I to właśnie po wydaniu pierwszej gry Ken Williams *(założyciel Sierra On-Line, współtwórca pierwszych graficznych gier przygodowych – dop. red.)* zaproponował ci współpracę, tak?

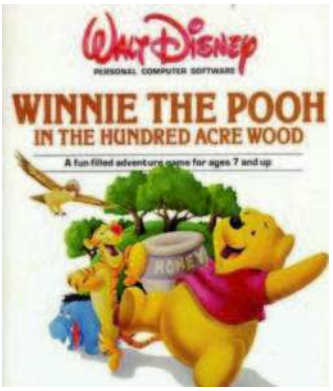
Jeśli ktoś tłumaczy ci, że wie, czego ludzie chcą, to kłamie.

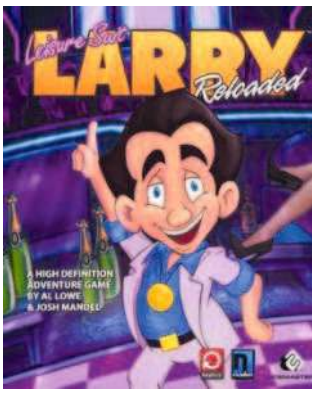
Wydałem już wtedy dwie gry i pracowałem nad trzecią, gdy pojechałem na targi komputerowe. Tam spotkałem Kena, który stwierdził, że lepiej, gdybym pisał i tworzył, a pozwolił jemu zająć się sprzedażą, marketingiem i tego typu sprawami. Miałem już wówczas serdecznie dosyć pakowania dyskietek w pudełka i czekania na UPS. W ten sposób zaczęliśmy współpracę, która miała potrwać 16 lat.

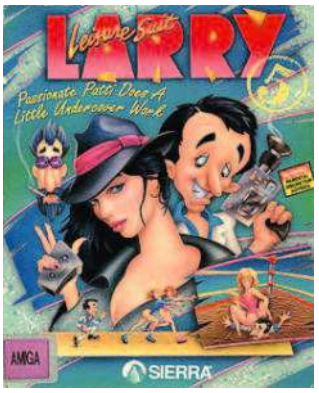
Jako członek Sierry pracowałeś nad najbardziej znanymi grami tej firmy – od King's Questa i Police Questa aż po genialną przygodówkę Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist. Co więcej: w bardzo wielu rolach – czasem jako programista, czasem projektant albo kompozytor. Ale oczywiście jesteś najbardziej znany jako twórca tytułów o Larrym Lafferze. Tytułów, do których ja – jako miłośnik gry słów – mam ogromny sentyment. Ale czy tworzenie nieco sprośnej przygodówki w latach 80. nie wiązało się ze sporym ryzykiem? Czy nikt nie próbował cię przekonać, że z powodu „niegrzecznego" humoru gra może się nie sprzedać?
Wiesz, tak naprawdę to nigdy nie wiadomo, co się sprzeda. Jest nawet taka historyjka o hollywoodzkim scenarzyście, który słusznie powtarzał: „Nikt nic nie wie". Bo jeśli ktoś tłumaczy ci, że wie na pewno, czego ludzie chcą, to kłamie. Wszyscy zgadujemy, czasem trafnie, czasem nie. Ja pomyślałem wówczas, że „bardziej dorosła" gra – celowo nie mówię „dla dorosłych", bo to się kojarzy z pornografią – znajdzie swoich odbiorców. Poza tym zauważyłem, że humor sprzedaje się wszędzie – są komediowe filmy, seriale czy książki... Więc dlaczego miałoby nie być komediowych gier? Takie przyjąłem założenia.

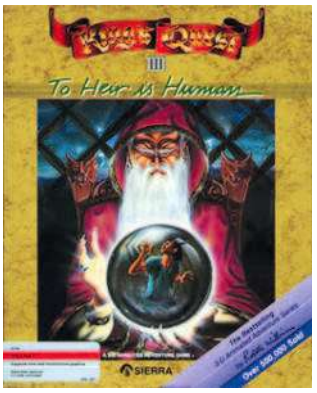
Z bardzo dobrym skutkiem.
Za każdym razem, gdy wpadłem na coś śmiesznego, wrzucałem to do gry. Na szczęście ta nie była zbyt duża. Chociaż... zajmowała dwie dyskietki, nie zmieściła się w 1360 kilobajtach. Kiedy wreszcie trafiła do sklepów, jej okładka była dość pikantna. Niektórzy sądzili, że Larry musi być obleśny, co nie było prawdą. Tym niemniej przyciągnęliśmy w ten sposób uwagę, a kiedy ludzie zaczęli grać, zrozumieli, że nasza produkcja jest przede wszystkim zabawna. Z czasem przyniosło nam to sukces... ale na samym początku Larry był najgorzej sprzedającą się grą w historii Sierry. Większość produkcji rozchodziła się wówczas w 50 tysiącach kopii. I tyle właśnie oczekiwano. Larry w pierwszym miesiącu sprzedał tylko 4 tysiące. Fatalny wynik. Sierra postanowiła nie reklamować gry, po prostu rzucili, co mieli, na półki i nie pisnęli o tym ani słowa. Byłem rozczarowany. Pomyślałem sobie, że zmarnowałem sześć miesięcy i że nic na Larrym nie zarobię. Ale pracowałem dalej. Firma potrzebowała pomocy przy pierwszej części Police Questa, więc zająłem się tym projektem razem z Jimem Wallsem i skończyliśmy go przed Bożym Narodzeniem. To był dla mnie trudny okres... ale nie wiedziałem, że Larry co miesiąc podwajał swą sprzedaż. »

Larry Laffer, najsłynniejszy z bohaterów Lowe'a. Larry nie ma ani szczęścia w relacjach z kobietami, ani wyczucia stylu. Wcale nie przeszkadza mu to jednak szukać miłości (w niewłaściwych miejscach).









Poczta pantoflowa.
Tak jest. Wprawdzie dostawałem raporty sprzedaży, ale nie miałem nawet czasu ich przeczytać. Po roku od premiery Larry zajął trzecie miejsce na amerykańskiej liście bestsellerów. To było wówczas niespotykane. Gry wychodziły, trafiały na półki i znikały. Ale ponieważ w przypadku Larry'ego zadziałała wspomniana przez ciebie poczta pantoflowa, zbyt wciąż rósł. Gdy Ken zlecił mi produkcję sequela – byłem zaskoczony.

To świadczy również o jakości samej gry. Ludzie pamiętają, że Larry był zabawny, ale chyba zapominają, że był też przełomowy pod innymi względami – takimi jak na przykład struktura narracyjna. Gra toczyła się jednej nocy i opowiadała nie o ratowaniu świata, ale o zdesperowanym 38-latku, który próbuje znaleźć miłość. Potrafiłeś sprawić, że ta osobista przygoda Larry'ego była naprawdę zajmująca. A w finale trzeciej odsłony poszedłeś w pełną metanarrację...
(Śmiech) Tak, przyznaję się!

...gdy Larry i Patti odwiedzili biuro Sierry. Tym samym zapędziłeś się w ślepą uliczkę *(odsyłam do ramki – dop. red.)*, z której wydostałeś się w błyskotliwy sposób, pomijając czwartą część Larry'ego. Jak ci to w ogóle przyszło do głowy?
Cóż, przede wszystkim nie słyszałem wówczas o grach czy filmach, które miałyby więcej niż trzy części...

Myślałeś, że po trzech musi nastąpić koniec?
Otóż to. Więc pracuję nad trzecią odsłoną i myślę sobie: „Dobra, trzeba to jakoś elegancko zakończyć". No i tak zrobiłem. Tyle że ta rozchodziła się fantastycznie i ludzie z działu sprzedaży zaczęli mnie dopytywać o to, na kiedy zaplanowałem sequel. Próbowałem im wyjaśnić, że ten nie może się wydarzyć, a ja zajmuję się już czymś innym. Zresztą naprawdę miałem inny projekt – to była głupota – chcieliśmy zrobić multiplayerową przygodówkę online. Pomysł Kena. A, pamiętajmy, był rok 1990. Ultima Online wyszła siedem lat później, więc wzięliśmy się za to o jakieś trzy generacje technologii za wcześnie... Wkrótce stało się jasne, że nic z tego nie wyjdzie. Ostatecznie efekt mojej pracy przerodził się w Sierra ImagiNation Network, serię prostych gier online z interfejsem graficznym. Popularny produkt, ale nie była to trójwymiarowa przygodówka MMO, o której myśleliśmy. No i znowu zaczęto mnie nagabywać o sequel Larry'ego. Tyle że historia była zakończona! Nie miałem pomysłu, jak z tego wybrnąć. Aż pewnego dnia, gdy odwiedzałem biuro Sierry, wpadłem na kobietę, której dawno nie widziałem. Spytała mnie, czy pracuję nad Larrym 4. A ja, chcąc być cwaniakiem, powiedziałem: „Skąd! Nad Larrym 5!". Pośmialiśmy się trochę, ale w głowie miałem tylko jedną myśl: „O mój Boże! To właśnie muszę zrobić. Przeskoczę część czwartą i pozbędę się wszystkich kłopotów".

Pod wieloma względami przygodówki były awangardą.

Bez względu na to, co próbujesz mi wmówić, ja i tak uważam, że czwórka powstała. Po prostu ludzkość nie jest jeszcze na tę grę gotowa.
(Śmiech) A wiesz, że ciągle spotykam ludzi, którzy zarzekają się, że grali w Larry'ego 4?

Gra jest pewnie schowana w hangarze, do którego trafiła Arka Przymierza w „Indym Jonesie". Ale skoro mowa o zaginionych odsłonach – ze względu na to, w jakim stanie była Sierra *(sprzedaż firmy, zarzuty o oszustwa podatkowe, masowe zwolnienia – dop. red.)*, nigdy nie mogłeś stworzyć ósmej części gry. Ale na podstawie zakończenia „siódemki" wnioskuję, że dobrze wiedziałeś, jak gra będzie wyglądać.
O tak!

Więc, jak rozumiem, Larry spotkałby seksowne kosmitki, tak?
Cóż, tak. Istniała rasa kobiet, które wyeliminowały mężczyzn wiele lat wcześniej. No wiesz, w sumie nawet na Ziemi mężczyźni są niemal zbędni. Miało to sens. Sęk w tym, że z czasem kosmitki zaczęły odczuwać ich brak...

Tego się spodziewałem...
Zaczęły krążyć po Wszechświecie, poszukując partnerów do kopulacji. Gdy zobaczyły, że Larry wygrał konkurs na statku *(w finale siódmej odsłony – dop. red.)*, pomyślały: „Musimy go porwać, aby zapłodnił wszystkie nasze samice i odnowił naszą rasę". Oczywiście głupio na tym wyszły *(śmiech)*. Swoją drogą: choć potrafiły one zmieniać formę, by wyglądać jak piękne kobiety, tak naprawdę to były paskudne potwory. Co zresztą dodawało sytuacji humoru.

Całkiem sporo tych „zaginionych części". Istnieje zresztą pogłoska, zgodnie z którą pracowałeś nad grą z Larrym z sekwencjami FMV.
To prawda, przez krótką chwilę. Kiedy wyszła Phantasmagoria, Sierra uznała, że taka jest właśnie przyszłość przygodówek – wideo zamiast rysunków. Poprosiliśmy aktorkę pracującą przy Phantasmagorii, żeby przyszła na próbę przed kamerą i przeczytała parę linii dialogowych. To było straszne! Kiedy podobne słowa padają z ust postaci rysunkowej, wszystko jest zabawne, ale gdy wygłasza je kobieta... źle to wygląda. Tak więc po jednym wieczorze obejrzeliśmy nagranie i powiedzieliśmy sobie „Dobry Boże! Wracamy do kreskówek".

Skoro mówimy o zmianach... Już po rozstaniu z Sierrą, w latach 2005-2006, pracowałeś nad innym pro-

jektem, który ostatecznie nie ujrzał światła dziennego. Mowa o Sam Suede. Tyle że tym razem nie był to point and click, ale mieszanina przygodówki z grą akcji. Sądzisz, że to jedyna droga dla przygodówek?
Tak. Tak myślę. Popatrz chociażby na pierwsze przygodówki, w których trzeba było wklepywać polecenia – jak Larry 1, 2 albo 3. To oczywiste, że były produktem swoich czasów. Idealne w latach 80., gdy niewielu ludzi miało komputery. I byli to ludzie szczególni, skłonni spędzić parę godzin, zwalniając 50 kB pamięci wysokiej, by użyć sterownika do karty dźwiękowej. To był okres geeków i inżynierów, i ówczesne gry były tworzone z myślą o takich użytkownikach. Jeśli miałeś komputer w latach 80., to musiałeś uwielbiać łamigłówki.

Ale to się zmieniło.
Pamiętam jedną rozmowę z Kenem podczas lunchu. Powiedziałem: „Pomyśl, co się stanie, gdy 10% Amerykanów kupi komputer. Pomyśl o tym, ile będziemy sprzedawać gier!". Tyle że sprzedaż przygodówek wcale nie podskoczyła. My trafiliśmy do większości potencjalnych graczy już na samym początku. A gdy wzrosła liczba komputerów, zmalał procentowy udział ludzi zainteresowanych takimi tytułami.

Z drugiej strony pewne elementy przygodówek trafiły do innych gatunków – erpegów czy nawet shooterów.
Cóż, przygodówki były pod wieloma względami awangardą. Nie dziwię się, że twórcy innych gatunków pożyczali od nas pomysły. Sam bym tak robił na ich miejscu. Przygodówki jako pierwsze wykorzystywały efekty dźwiękowe i digitalizowaną mowę. Pierwsze wprowadziły zarządzanie ekwipunkiem.

Jasne. A pośród 23 gier, nad którymi pracowałeś, wiele było przełomowych i przyczyniło się do rozwoju gatunku. Którą ze swoich gier wspominasz najmilej?
Myślę, że Larry'ego 7. Pracując nad tym tytułem, po raz pierwszy poczułem, że wiem, co robię. Z poprzednimi było różnie, raczej miałem nadzieję, że nikt nie zauważy, iż na niczym się nie znam. *(Śmiech)*

Domyślam się, że pomógł też fakt, iż znikały ograniczenia sprzętowe. Mieliście już wówczas płyty CD...
Mieliśmy też doświadczenie z nagrywaniem mowy. To była również pierwsza okazja, by nagrać ścieżkę dźwiękową w studiu – wcześniej wszystko realizowaliśmy w formie MIDI. Wymyśliłem też parę rzeczy, może nieco prymitywnych, ale przełomowych. Na przykład można było nagrać swój głos i wykorzystać go w grze. Albo wkleić swoje zdjęcie i w pewnym momencie znaleźć się na ekranie. Wielu ludzi tego nie zauważyło, bo... no cóż, chyba się z tymi rozwiązaniami pospieszyliśmy.

Mnie z kolei bardzo podobał się CyberWęch 2000. W pudełku z grą znalazła się karta z dziewięcioma nadrukowanymi na kolorowych kwadratach zapachami. Na ekranie, w odpowiednim momencie, pojawiała się informacja, który kwadrat należy podrapać, aby poczuć to, co w danej chwili wyniuchał Larry.
(Śmiech) No tak, zupełnie o tym zapomniałem. Jest jeszcze jedna rzecz, z której jestem bardzo dumny – z radiowęzła na statku. Przez większą część gry nadaje po prostu żarty. Ale jeśli utkniesz w jakimś miejscu, to zaczyna ci podpowiadać. Tyle że w bardzo subtelny sposób, i mało kto zdawał sobie z tego sprawę. Ale z tego, co wiem, to pierwszy interaktywny system podpowiedzi w grze.

A co obecnie porabiasz? Myślisz o powrocie do branży?
Od 20 lat jestem szczęśliwym emerytem. No i od 20 lat rozsyłam ludziom co rano dwa świeże żarty. Można zapisać się na moją listę CyberJoke 3000 na mojej stronie internetowej: allowe.com.

Nie planujesz małej przerwy w emeryturze? Może pora na stworzenie sequela przygód Freddy'ego Pharkasa?
Cóż, pięć lat temu pracowałem nad Leisure Suit Larry Reloaded...

To był drugi remake pierwszego Larry'ego.
Tak. I wyszło nieźle. Ale nie wiem, jak wyglądała sprzedaż, bo gdy tylko skończyliśmy grę, szef firmy nas wszystkich pozwalniał i zachował pieniądze dla siebie.

Domyślam się, że to cię trochę zniechęciło.
Mhm. Praca nad grą była naprawdę przyjemna, ale mimo wszystko cieszę się, że jestem już emerytem.

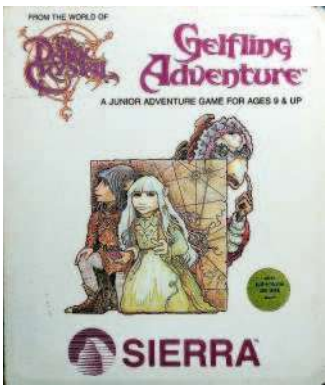
Pozwól więc, że zaczerpniemy nieco z twojego bogatego doświadczenia. Zdradzisz nam, jaki jest twój ulubiony tekst na podryw?
(Śmiech) Mam 72 lata. Już nie podrywam.

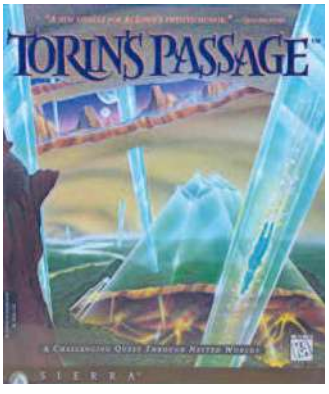
Wiesz, liczyłem na to, że zechcesz podzielić się wiedzą z naszymi młodymi czytelnikami.
No dobrze, pomyślmy... Może: „Jak na taką grubą dziewczynę, to wcale się tak dużo nie pocisz". **|CDA|**

Kilka lat temu Al przywiózł na Gamescom najsaksowniejszy z instrumentów.

Leisure Suit Larry 4: Zaginione dyskietki

Trzecia część przygód Larry'ego Laffera, nosząca podtytuł „Pasjonująca Patti w poszukiwaniu pulsujących piersi", zakończyła się w sposób zaskakujący i – jak się wydaje – ostateczny. Larry i jego ukochana zostali magicznie przeniesieni do naszego świata i znaleźli pracę w firmie Sierra, tworząc gry o swoich przygodach. Aby uniknąć konieczności wypłatania bohaterów z tej sytuacji, Al Lowe wykręcił swym fanom żart i po prostu pominął czwartą część serii, przystępując od razu do prac nad piątą. Tym samym Larry 4 – choć nigdy nie powstał – stał się tytułem kultowym. Spekulacje na temat fabuły opublikowało nawet popularne pismo satyryczne MAD Magazine, którego autorzy sądzą, że w „czwórce" Larry odkrył, jak manipulować czasem.





Epic Games Store

TAK

Zgadza się z Papkinem: **Papkin**

Ile waży 16 kliknięć? Otóż – drogi Papkinie – całkiem sporo.

W ramach obserwacji uczestniczącej postanowiłem sprawdzić, ileż to razy trzeba nacisnąć, a następnie zwolnić lewy przycisk myszy, by dokonać instalacji Epic Games Store. 16 kliknięć. Niewiele, przyznasz? Mimo to debiut nowej platformy cieszy się podobną sympatią, co wyciek elektrowni w Czarnobylu, wybuch promu Challenger albo rozpoczęcie przez Chrisa Cornella kariery solowej. To wszystko – w zgodnej opinii – katastrofy.

Owszem

Dostrzegam nielichy paradoks w tym, że wielu komentatorów cdaction.pl (w każdej innej sprawie – nieomal libertarian) wiesza na Epicu psy, pośrednio broniąc (!) monopolu Valve. **A przecież otwarcie podwojów EGS oznacza dla developerów zastrzyk gotówki!** Zgrabnie sygnalizował to na Twitterze były pracownik Valve, Richard Geldreich: „Steam zabijał rynek gier na PC. Nałożył na branżę 30% podatku, co stanowiło naruszenie równowagi". Epic nie tylko oferuje swoim partnerom większy udział w zyskach (za wystawienie na cyfrowych witrynach pobiera raptem 12% marży). Podpisuje też umowy z producentami i wydawcami, łożąc spore środki na czasową wyłączność. Mało tego! Czując na plecach oddech konkurenta, Steam już obniżył własną prowizję (z 30 do 25%)... inna rzecz, że jedynie dla najlepiej sprzedających się pozycji, czym momentalnie zantagonizował niezależnych developerów.

To ważne, bo studia nie wykorzystają dodatkowych złotówek, by kupić sobie służbowe hulajnogi elektryczne i drukarki naleśników. Zamiast tego mogą zainwestować więcej w nadchodzące produkcje, byśmy w efekcie dostali więcej lepszych gier. Z tej perspektywy nie dziwi więc, że debiutowi EGS przyklaskują i maluchy, i giganci. Po ogłoszeniu, że Anno 1800 i The Division 2 nie pojawią się na Steamie, Yves Guillemot (prezes Ubisoftu) pospieszył z okolicznościowym komplementem. „Epic bardzo ceni nasze gry i zapewnia odczuwalnie lepsze warunki *[niż Steam – dop. red.]*". Uzasadniając czasową wyłączność trzecich Borderlandsów, Randy Pitchford (szef Gearboksa) też ochał i achał. „Konkurencja między sklepami jest absolutnie najlepsza dla konsumentów (...), developerów i wydawców". „Steam się wykrwawia... i to dla branży naprawdę dobra wiadomość" – przewrotnie zauważył Rami Ismail (Vlambeer).

Słusznie

Dodam, że trudno mi gniewać się na nowego gościa na dysku, gdy przynosi on na parapetówkę tak wartościowe podarki! Thimbleweed Park, Axiom Verge, The Witness, Subnautica... to przecież – przynajmniej dla wyrobionego podniebienia – delicje! Trzymając się kulinarnej mataforyki: EGS jawi się jako elegancka restauracja, a Steam – jako bar mleczny. Pamiętasz, drogi Papkinie, jak pomstowałeś w ubiegłym wydaniu na symulator gwałtu, który mógł zadebiutować na platformie Valve? A przypomnij mi, misiu kolorowy, skąd redakcja CDA czerpie co numer Kaszanki? Za którą z cyfrowych witryn znajdę pornochłam, tytuły w całości złożone z assetów podebranych konkurencji oraz produkcje stworzone wyłącznie do farmienia kart i osiągnięć? Tymczasem w rozmowie z PC Gamerem

EGS to szykowna restauracja. Steam – bar mleczny.

Sweeney stawia sprawę jasno: „Nie akceptujemy crappy games. (...) Epic nie będzie rozpowszechniać ani pornografii, ani programów typu „bloatware", ani efektów kradzieży".

Nie będzie też truć. Pomnij, co stało się na wieść o ujawnieniu czasowej wyłączności trzecich Borderlandsów – w sekcji ocen użytkowników wezbrała fala opinii jadowitych, a nijak niezwiązanych z merytoryką. Co znamienne: na Steamie. Epic Games Store w ogóle by na takie manewry nie pozwolił! Odpowiedzialny za rozwój platformy Sergey Galyonkin tłumaczy (w rozmowie z Kotaku), że sklep stawia na bezpośredni kontakt graczy z developerami.

Jak najbardziej

Słowa krytyki względem EGS to melodia, którą już słyszeliśmy. Duża firma (Valve/Epic Games) wydaje światowy bestseller (Half- Life 2/ Fortnite), który wiąże ze swoją platformą dystrybucji (Steam/EGS). Konsumenci potrzebowali czasu, by zaakceptować Steama, a ten – na drodze do ich serc – wielokrotnie się poślizgnął, a momentami wręcz wydzwonił. Odbiorcy będą też potrzebowali czasu, by zaakceptować Epic Games Store. Co do mnie: nie chcę się przechwalać, ale mam dość cali, by – obok Steama, Uplaya, Origina, GOG Galaxy, Battle.neta i Bethesda Launchera – upchnąć na monitorze jeszcze jedną ikonę.

Epic Games Store NIE

Nie zgadza się z Papkinem: **Papkin**

Kochany Papkinie, tu przecież nie chodzi o żadne kliknięcia! Zamiast ważyć pacnięcia guzików powinieneś rozważyć zasadne wątpliwości.

W ramach obserwacji uczestniczącej postanowiłem sprawdzić, ileż to razy trzeba nacisnąć, a następnie zwolnić lewy przycisk myszy, by uruchomić na moim domowym pececie zapisy stanu gry z The Walking Dead: The Final Season, które to ogrywałem również w pracy. Niestety – ile bym się nie naklikał – EPS nie trzyma ich w chmurze.

Bynajmniej

Pisząc o „toksyczności" komentarzy, zwyczajnie odwracasz kota ogonem! Od kiedy braki jakiejś funkcji uznajemy za zaletę? Nadto: zapomniałeś chyba wspomnieć, że od niedawna Steam walczy z tzw. review bombingiem. W marcu Valve wystartowało z systemem moderacji, który w zasadzie rozwiązuje problem. (Czego idealnym przykładem użyty przez ciebie kazus Borderlandsów. Krytyczne, a pozamerytoryczne noty nie trafiły do średniej).

I o to właśnie chodzi: o reformę kulejących rozwiązań, a nie o ich wycinkę! Tymczasem Epic Games Store nie pozwala nie tylko na zapisy w chmurze i opiniowanie tytułów przez graczy, ale również na... pomyślmy... wsparcie dla fanowskich modyfikacji, aktywność na forach, szukanie z pomocą tagów czy gatunków, implementację osiągnięć, bundle, listy życzeń, publikowanie materiałów wideo, handel kartami kolekcjonerskimi... Jasne, Epic wkrótce odpowie na przynajmniej część z moich kwękań. Tyle że w tej twojej „eleganckiej restauracji" na ten moment brakuje obrusów, dekoracji, żaluzji, a po prawdzie: nawet kilku krzeseł.

Wspominasz, że masz na dysku kilka platform. Nie wspominasz natomiast, że żadna z nich nie cechuje się podobną zuchwałością, co EGS. Dlaczego Origin czy GOG nigdy nie dorobiły się (aż tak) złej prasy? Otóż gdy Electronic Arts otwierało własny sklep – nie zabrało konkurencji gier, które ta już miała w swojej ofercie. Zamiast tego Elektronicy jasno wytyczyli granicę – od teraz to, co nasze, kupicie tylko u nas. Metro Exodus było dostępne na Steamie i miałem prawo oczekiwać, że znajdę je właśnie tam. Jego nagłe oderwanie od platformy postrzegam jako policzek. Przypomnę ci passus, którego uczyliśmy się na zajęciach z prawa rzymskiego: pacta sunt servanda (łac. umów należy dotrzymywać).

GOG to tylko jedna z dróg, za pośrednictwem których mogę wejść w posiadanie interesującej pozycji. Decyzja, czy podążyć tą właśnie ścieżką, pozostaje w mojej gestii. I tak być powinno. Chcę zapłacić developerowi więcej? OK, witamy na epickim pokładzie. Wolę mieć wszystkie zakupy w jednym miejscu? Też OK, pozdrowienia z okrętu parowego.

Brakuje w tej „restauracji" obrusów, żaluzji i krzeseł.

Nie ma mowy

Pozwolisz również, że wyrażę uzasadnioną wątpliwość, czy Epic, którego obsługę klienta organizacja Better Business Bureau nagrodziła „pałą" (F), poradzi sobie z problemami coraz szerszej klienteli. Tzw. „support" do tego stopnia nie odpowiada na zgłoszone skargi, że aż wziąłem go w cudzysłów i poprzedziłem „tzw."! Mało tego: po starcie platformy ujawniły się problemy z systemem zwrotów (któremu zdarza się wypłacać niższą kwotę, niż uiściliśmy).

Wizerunkowi nie pomagają spiskowe teorie dziejów – chłopcy redditowcy żywo dyskutują, czy Epic Games Store nie wpuszcza aby na nasze dyski spyware'u, mającego szpiegować użytkowników i pobierać od nich dane. Ponoć – dla Chińczyków, w końcu chiński Tencent ma w firmie 40% udziałów... Z drugiej jednak strony – rewelacje o donoszeniu komunistom potraktowałbym z przymrużeniem oka. Zbito je zaraz po tym, jak zaistniały w przestrzeni medialnej, a Tencent ma również w portfelu akcje Ubisoftu, Activision Blizzard, Discorda, Riot Games i Paradoksu.

Wykluczone

Słowa krytyki względem Epic Games Store to melodia, którą już słyszeliśmy. Ale nie znaczy to, że nie powinniśmy jej śpiewać raz za razem, do skutku! Niższa marża i prezenty nie powinny zagłuszać krytyki, którą na tym etapie funkcjonowania sklepu mamy prawo wygłaszać. I nie ustąpimy ani o cal (choćby na monitorze). |CDA|

Polecała „Avengersów" i coś tam jeszcze: **Redakcja**

W tym wydaniu zgłębiamy fenomeny BDSM-owej komedii, onirycznej fantastyki naukowej i progresywnego metalu... ale – bądźmy szczerzy – pstryknięciem palców moglibyśmy wymazać z tych stron wszystko, co nie dotyczy pstrykania palcami.

„OA"

Pod koniec marca zadebiutował, po przeszło dwóch latach, drugi sezon jednego z najciekawszych seriali, jakie miałam przyjemność oglądać na Netfliksie. To świetny pretekst do zwrócenia uwagi na ten dramat psychologiczny z wątkami paranormalnymi. Główna bohaterka – niewidoma od czasu przeżytego w dzieciństwie wypadku – przez siedem lat była uznawana za zaginioną, po czym w tajemniczych okolicznościach powróciła z w pełni sprawnym wzrokiem. Zbiera wokół siebie grupkę dzieci i opowiada im niesamowitą historię – o tym, jak została uwięziona w piwnicy przez człowieka pragnącego odkryć tajemnicę śmierci klinicznej, a także jak odzyskała wzrok.

O ile pierwszy sezon jest po prostu interesujący, ze swoją atmosferą przesyconej duchowością opowieści szaleńca, tak w drugim geniusz scenarzystów błyszczy, bo puściły im hamulce – nie chcę zdradzić za dużo, więc powiem tylko, że sporo w nim metafizyki, symboliki, sekretów i swego rodzaju liryczności. Do tego pojawiają się w nim motyw gry, do którego mam słabość, niespotykany wcześniej w „OA" wątek detektywistyczny oraz możliwość zobaczenia ponownie tych samych aktorów w nowych rolach. To serial, który w niecodzienny sposób dotyka tematu wiary i w bardzo zaskakujący sposób burzy czwartą ścianę, a do tego naprawdę umiejętnie wybrnął z, wydawałoby się, ślepych uliczek pierwszego sezonu. Poszedł dziwaczną, nieoczekiwaną ścieżką i nie ma niczego, co cenię bardziej w fabułach. ***[9kier]***

„BONDING"

Pracą Tiffany, w branży znanej jako Pani May, jest dominacja – klienci przychodzą do niej realizować nieakceptowane społecznie fantazje o uległości. Od poniżania i sikania na twarz, poprzez fizyczne i psychiczne tortury (łaskotki, najgorzej!) czy prace domowe, po odgrywanie ról i zapasy w kostiumach pingwinów. Pete, wieloletni przyjaciel Tiffany i niespełniony komik, zostaje jej asystentem, dzięki czemu stopniowo poznaje kulturę BDSM-u. Sposób, w jaki przedstawiona jest ona w „Bondingu", wydaje się absurdalny – z jednej strony przez sam dobór takich, a nie innych fetyszy, z drugiej ze względu na stricte komediowy charakter tego krótkiego serialu, którego pierwszy i na razie jedyny sezon składa się z zaledwie siedmiu odcinków po kwadrans każdy. Wszystko odbywa się profesjonalnie i, naturalnie, za porozumieniem stron, ale trudno nie zauważyć, że w zasadzie nie ma tu klientów traktujących usługę jak usługę i nic poza tym – fetyszyzm w „Bondingu" jest zaawansowany i miejscami niezdrowy, co przedstawia tzw. kinksterów w złym świetle. Zwłaszcza że ten reżyserski debiut Rightora Doyle'a – choć w pewnym momencie Tiffany mówi wprost, że dominacja to uwalnianie od wstydu, a nie czynność czysto seksualna – nie poświęca uwagi emocjonalnej stronie BDSM-u, a jedyne romantyczne relacje to w „Bondingu" te waniliowe. Kolejny sezon na pewno obejrzę choćby po to, by trochę się pośmiać i zobaczyć, w którą stronę pójdzie. Zróżnicowanie jest duże (patrz: otwartość seksualna współlokatora Pete'a oraz początki homoseksualnej relacji), ale w kwestii BDSM-u scenarzystom przydałoby się więcej researchu i wyrazistszy głos, bo teraz trudno orzec, czy kinksterów wyśmiewają, czy chwalą. ***[9kier]***

FILM

„AVENGERS: ENDGAME"

I oto nastał koniec gry. Rozpoczęta w 2007 roku przygodami Iron Mana opowieść o marvelowskich superbohaterach definitywnie zamyka swój pierwszy, bardzo opasły (22 filmy to wszak nie przelewki!) rozdział. I chociaż zapowiedź kolejnej części przygód Spider-Mana krąży po internecie od ładnych paru miesięcy, a niedawno oficjalnie potwierdzono trzecią część „Strażników Galaktyki", to po „Endgame" nic już nie będzie takie samo. Jestem w szoku, jak wiele zmieniło się w marvelowym status quo w trakcie tych trzech (!) godzin, które spędziłem na sali kinowej. Wydawać by się mogło, że starania bohaterów o odwrócenie thanosowego pstryknięcia ostatecznie przywrócą dawny stan rzeczy, ale tego, jak dokładnie w filmie rozwiązano problem cofnięcia „życzenia" wymazania połowy ludności wszechświata, nie przewidziała w pełni żadna znana mi fanowska teoria. Koniec gry dosłownie buduje swoją fabułę na poprzednich filmach (nie, nie opiszę tego jaśniej, bo wyjdzie spoiler!), czerpiąc garściami z dorobku dotychczasowych odsłon Sagi o Kamieniach Nieskończoności (bo w retrospektywie tak właśnie wypada ją nazwać).

Na uznanie zasługuje także fakt, że każdy z Avengersów przeszedł w trakcie filmu jakąś przemianę, albo przezwyciężając własne słabości, albo dojrzewając do podjęcia kluczowej dla siebie bądź swych bliskich decyzji. Zdradzę tylko, że to ostatni raz, gdy widzimy tę szóstkę w komplecie. Ostatnia scena walki zaś... Nie, to musicie zobaczyć sami. Jeśli miałbym określić „Endgame" jednym słowem, to użyłbym przymiotnika „satysfakcjonujący". I tak, momentami żartów było aż za dużo i bywały wtórne, szczególnie te w stylu „a postać x jest teraz y!". I owszem, można by skrócić ten film o dobre 10-20 minut bez uszczerbku dla fabuły. Ale ostatecznie liczy się tylko to, że otrzymaliśmy mocne zakończenie dla najbardziej rozpalającej wyobraźnię serii od czasów pierwszej trylogii „Gwiezdnych wojen". Zakończenie, które jednocześnie jest początkiem czegoś nowego, ale także dobrze znanego. Bohaterowie wrócili do domu. Avengers... Assemble! ***[Szoki]***

MUZYKA

„EMPATH", DEVIN TOWNSEND

Muzyka Townsenda określana jest często jako metal progresywny – to błędna i, powiedziałbym, krzywdząca klasyfikacja, bo niewiele ma ona wspólnego z od lat kręcącym się wokół własnej osi gatunkiem. Taka łatka jednak nie może dziwić – bo kiedy weteran extreme metalu dorzuca do swojej muzyki twardy pop, polkę czy gospel (a jednocześnie wcale nie rezygnuje z growli, poczwórnej stopy i niskiego stroju gitary), to trudno wymyślić dla niego jakieś sensowne miejsce w ogólnie przyjętych szufladkach. „Empath" też takie jest – przewijają się tu chiptune'y, musicalowa piosenunia, mieszanie wrzasków z chórkami, zadumany ambient i trochę nagłych ścian dźwięku, które nikogo już nie zaskakują tylko dlatego, że to przecież Devin Townsend. Jego nowy album ma prostszą budowę niż większość dzieł twórcy, nie jest tak eklektyczny jak „Synchestra", brakuje mu „pazura", „Deconstruction" i przebojów na miarę „Addicted". Nie mogę jednak nie być wdzięczny za przywołanie ducha „Strapping Young Lad" w „Hear Me" czy za disnejowanie w „Why?". No i ogólna refleksja: świat potrzebuje więcej pogodnego metalu. Sprawdź, czy ty też: bit.ly/DevinCDA ***[spikain]***

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

MYŚL NUMERU

Gdyby wysłać Taylor Swift na Bliski Wschód, być może nie rozwiązalibyśmy problemu z Bliskim Wschodem, ale rozwiązalibyśmy problem z Taylor Swift.

Historie wujka Papkina!

Powiadają, że podróże kształcą #14...

...jedna nauczyła mnie, że ciasta są pycha!

Minął sierpień, minął wrzesień, znów październik i ta jesień rozpostarła melancholii mglisty woal. Wokół piętrzą się góry brudnych ubrań i pagórki brudnych naczyń, w temacie sprzątania najchętniej zaś sprzątnąłbym się. Wasz narrator Maa nam się niedobrze – chmury wiszą nad miastem, ciemno i wstać nie mogę.

Z marazmu wyrywa mnie telefon od znajomka, który rzucił aktorstwo, został barmanem, potem listonoszem, by ostatecznie trafić do Holandii, w której najął się jako robotnik(*). Ów zaprasza do Amsterdamu, bo przecież – wiadomix – Amsterdam jest sporzo masny i doskozza, byle zwyklak tam nie wjedzie, mordo, XD(**). Plany? Ambitne. Mamy odwiedzić Muzeum BDSM-u (wbrew popularnej tinderowej pomyłce – akronim ten wcale nie oznacza Buziaków, Dziubasków, Smyranek i Mizianek), spalić buraka w dzielnicy czerwonych latarni, doszły mnie też słuchy (acz tylko na jedno ucho), że powinienem się zainteresować muzeum Van Gogha, w którym wystawiają płótno ze słynnej serii „Słoń, mieczniki". (Cóż za konfundująca nazwa! Zamiast zwierzątek zobaczcie jakieś badyle!).

Przez kilka miesięcy dzielących naszą rozmowę od terminu wycieczki zajmowałem się głównie mieniem w depresji oraz utratą mienia. Nie zarezerwowałem hotelu i nie załatwiłem transportu, do czego jednak przyznawałem się metodą Ryszarda F., ps. „Fryzjer", czyli – się nie przyznawałem, a gdyby ktoś pytał, za wszystkim stoją Michał Listkiewicz i PZPN! Ogarnięty naprędce przejazd BlaBlaCarem był bezsenny i płaczliwy. W przeciwieństwie do Kurta Cobaina – nie wiedziałem, co też mi strzeliło do głowy. (By się w ogóle gdziekolwiek ruszać z ciepłego łóżeczka). Wysiadłszy, miałem kilka godzin do przyjazdu znajomka, ale nie miałem miejsca, gdzie mógłby przyjechać. Amsterdam spał zaś sobie w najlepsze, jedynym otwartym miejscem okazał się sklep z kawą. Wchodzę. Wewnątrz – atmosfera jak z antysmogowych ulotek Greenpeace'u. Gęsto, ciężko, dym gryzie w oczy niczym szata graficzna cdaction.pl, stąd nie dziwota, że klienteli różowią się patrzałki. Zmęczony zamawiam kawę oraz – pomny słów matki, twierdzącej, że poprawienie samopoczucia jest proste jak cukry proste – brownie.

Żadne ciastko w moim życiu tak bardzo nie poprawiło mi humoru! Po godzinie od spożycia zmieniło się zgoła wszystko... ej, napisałem „zgoła", haha! Nagle mam myśl, że ej, totalnie dobrym pomysłem będzie – jak Snoop Dogg – zmienić sobie pseudonim na PapLion, superidea, trzy gwiazdki(***) na cztery gwiazdki(****)! Wymyśliłem też limeryk, który nigdy nie doczekał się premiery w tomiku poetyckim i chyba nawet dobrze, bo nikt nie czyta tomików poetyckich. Opowiada on o człowieku, który po meczu tenisowym rozgrywanym w starożytnym mieście Inków urządził sobie maraton serialowy z „The Office", produkcją znaną z niezręcznych żartów.

„Limeryk o człowieku, który po meczu tenisowym rozgrywanym w starożytnym mieście Inków urządził sobie maraton serialowy z »The Office«, produkcją znaną z niezręcznych żartów"

Po kreczu meczu
W Machu Picchu
Był
W klinchu binge'u,
pchaczu cringe'u

Papkin

Zdradzę, że choć znalezienie noclegu wymagało pewnych pokładów cierpliwości(*****), ostatecznie okazało się, że mój współlokator raper, którego poznałem dobę przed wyjazdem, zatrzymał się kiedyś u holenderskich Polonusów. Ci przyjęli nas z honorami... oraz kolejnymi ciachami! Na cukrowym haju nagrywaliśmy poezję Broniewskiego i Staffa do beatów jednego z rapujących przedstawicieli polonii oraz odtworzyliśmy w dragonballowej bijatyce na PS2 wszystkie ważniejsze walki z serialu.

Morał jest taki, że cukier krzepi i że można się dobrze bawić bez narkotyków.

(*) Ale to było wtedy. Od tego czasu zdążył zacząć i przedwcześnie skończyć MISH-a, a potem zostać filozofem. Filozofia znaczy – ze starogreckiego – „umiłowanie mądrości". Ów znajomek zaliczył podręcznikowy gang bang.
(**) Ażeby napisać to zdanie, wcale nie przeglądałem plebiscytu młodzieżowych słów roku. Po prostu – w przeciwieństwie do moich kolegów z redakcji – jestem przedstawicielem młodzieży. #PapkinSztos #FestPapkin #WszyscyDzbanyAleNiePapkin
(***) Gwiazdki są super, c'nie?
(****) Gwiazdki są super, c'nie? Zaraz... już to pisałem. Czemu zapomniałem?
(*****) Na Couchsurfingu znalazłem parkę, która chciała użyczyć mi łóżka. Sęk w tym, że chciała również wyczyniać na rzeczonym łóżku jakieś figury geometryczne. Grzecznie wytłumaczyłem Sophie i Benjaminowi, że gdybym chciał rozczarowywać dwie osoby jednocześnie, zaprosiłbym rodziców na obiad.

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

- Stopień upojenia alkoholowego można rozpoznać po oczach gracza.
- Od teraz jedzenie kupy oznacza natychmiastową śmierć.
- Ograniczyliśmy objętość wymiocin trollów do 20 litrów.
- Ciepłe pranie nie zabija już Simów.
- Naprawiono: Nie masz przyjaciół.
- Wielka Stopa nie może już być zaproszony na imprezę plenerową.
- Od teraz nie można odbywać pogawędek z enpecami, gdy przenosimy zwłoki.
- Naprawiliśmy problem rogaczy. Od teraz postać, której przyprawiliśmy rogi, będzie nas nienawidzić trochę, a nie nieskończenie.
- Głaskanie w pełni zadowolonego zwierzaka nie zmniejsza już jego radości do zera.
- Osłabiliśmy nieco kukurydzę.
- Zwierzęta nie uprawiają już kazirodztwa.
- Od tej pory twoi wykastrowani synowie nie będą mogli zapłodnić służących.
- Dodaliśmy symulację gęsi. Ptaki będą teraz latać między jeziorami i ogólnie zachowywać się jak gęsi.
- Niania nie gwarantuje już nieśmiertelności.
- Zwiększyliśmy liczbę toalet.
- Król Jerzy V umrze tylko raz.

WYSZPERANE

DROGIE WRÓŻKI!

Droga Wróżko Papkin!
Jakiś czas temu, oddelegowany do jednej z moskiewskich szkół, spostrzegłem porozwieszane na każdym kroku plakaty nakłaniające do „nauki BASIC-a codziennie".
Tak więc poddałem się sugestii i dzień w dzień spisywałem skrypty z Bajtka. Aż w końcu, ośmielony moimi umiejętnościami (oraz znalezionym na przystanku spirytusem), wyruszyłem złożyć CV do CD Projektu. Niestety, na miejscu sekretarka poinformowała mnie o tym, iż jest rok 2077, a ludzkość została eksterminowana przez roboty.
Tak więc, Wróżko, czy znajomość BASIC-a pozwoli mi stać się Chrisem Robertem nowej ery, albo przynajmniej założyć trzy zbiórki na Kickstarterze?

Pozdrawiam ze wszelkimi honorami!
Chris KasztaniakENG Roberts!

Kto to taki? KasztaniakENG Roberts?

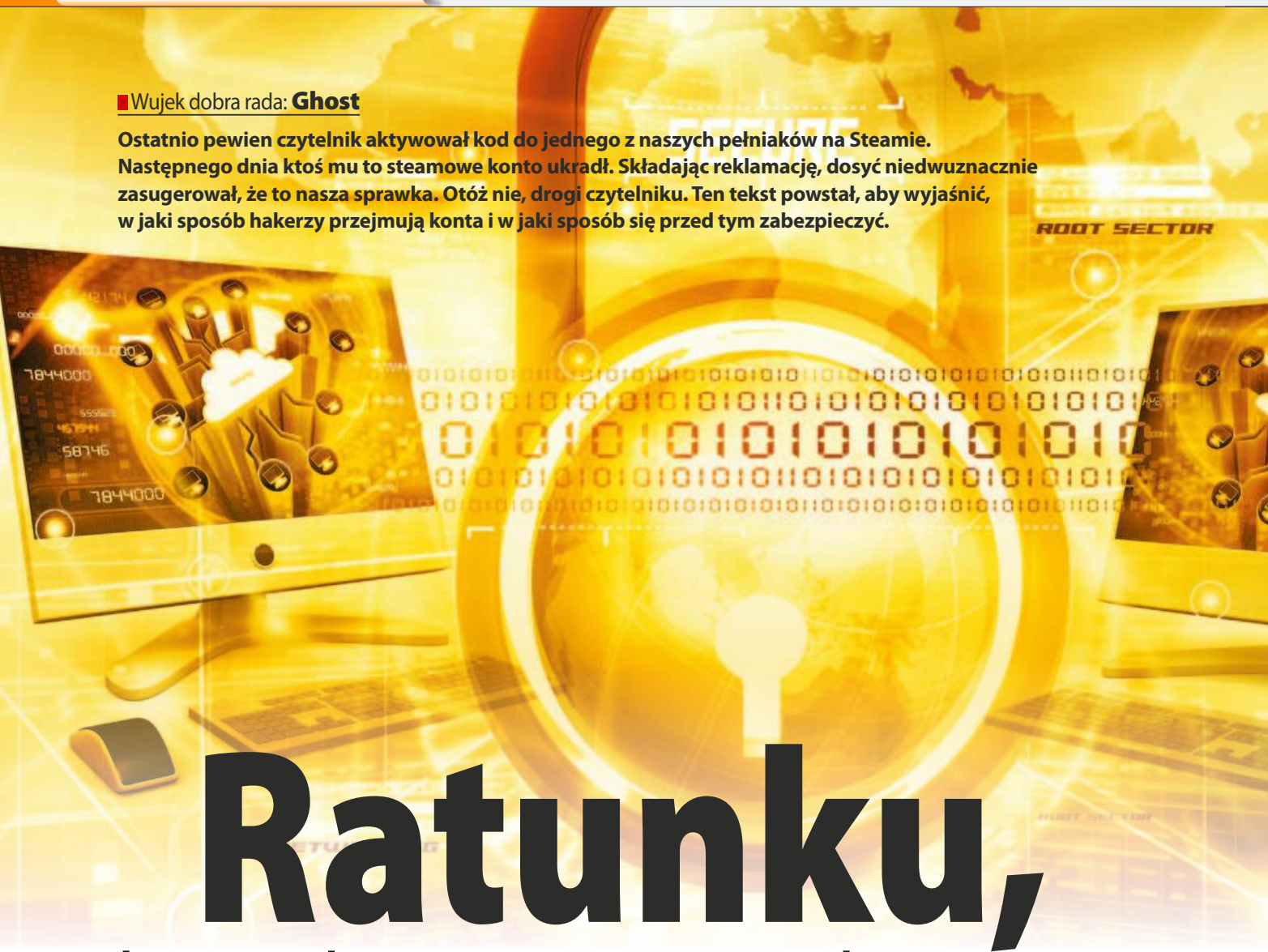
Skąd przypuszczenie, że korespondujesz z najładniejszym i najmądrzejszym z redaktorów magazynu, który to głos ma tubalny, no i kształtny kuper, i jest bardzo męski, i w ogóle super? Zdradzę, że sama bym się takim chwatem zainteresowała, ale – niestety – zajęty (płodzeniem publicystyki. Tymczasem czuję się gotowa na zostanie co najwyżej wróżką chrzestną).

Jak jednak mawia Paweł Lisicki: Do rzeczy. Zadziałałeś intuicyjnie, acz słusznie – prawdy należy szukać w porozumieniu z duchami (łac. spiritus). Metodologia nauk uczy nas, że eksperymenty warto replikować, sama odprawiłam więc seans spirytystyczny, w wyniku którego doznałam widzenia. Duch, dziwnie przypominający sanitariusza Wrocławskiego Ośrodka Pomocy Osobom Nietrzeźwym, wziął mnie do wielkiej sali, w której oznajmił, że ludzie wiążący przyszłość z posadą w CD Projekcie udają się do niego po radę szokująco często. I że zbiórkę na Kickstarterze to będę musiała założyć na opłacenie mandatu oraz liczne procesy sądowe.

Po tym widzeniu jednak – niczego już nie widzę.

Wróżka Treponema

UWAGA!
Przyjmujemy prośby o wróżby pod adresem **wrozby@cdaction.pl**. Muszą być przynajmniej luźno związane z grami, a temat maila musi brzmieć „Wróżba".



Wujek dobra rada: **Ghost**

Ostatnio pewien czytelnik aktywował kod do jednego z naszych pełniaków na Steamie. Następnego dnia ktoś mu to steamowe konto ukradł. Składając reklamację, dosyć niedwuznacznie zasugerował, że to nasza sprawka. Otóż nie, drogi czytelniku. Ten tekst powstał, aby wyjaśnić, w jaki sposób hakerzy przejmują konta i w jaki sposób się przed tym zabezpieczyć.

Ratunku, skradziono mi konto!

Konta przejmowane są przez złodziei w jednym celu: aby na tym zarobić. Mogą wykraść dane logowania do platform dystrybucji cyfrowej, by odsprzedać informacje, wykorzystać je do szantażu (konta logowania do komputera, do sieci firmowej, mailowe, w serwisach społecznościowych, w komunikatorach), do zrobienia szkody komuś innemu (np. do namawiania znajomych w naszym imieniu do otwarcia jakiegoś załącznika, wejścia do jakiegoś serwisu internetowego czy do polubienia jakiejś strony) czy też wreszcie do dokonania ordynarnej kradzieży (włamanie na konto bankowe, wykorzystanie naszego profilu na Allegro czy OLX, żeby dokonać fikcyjnej sprzedaży, wzięcie w naszym imieniu kredytu itp.). Generalnie jakikolwiek będzie cel przestępców, spowoduje w najlepszym wypadku frustrację i stratę czasu, a w najgorszym konkretne szkody finansowe i konieczność wyjaśniania sprawy na policji czy w prokuraturze.

METODY KRADZIEŻY KONTA

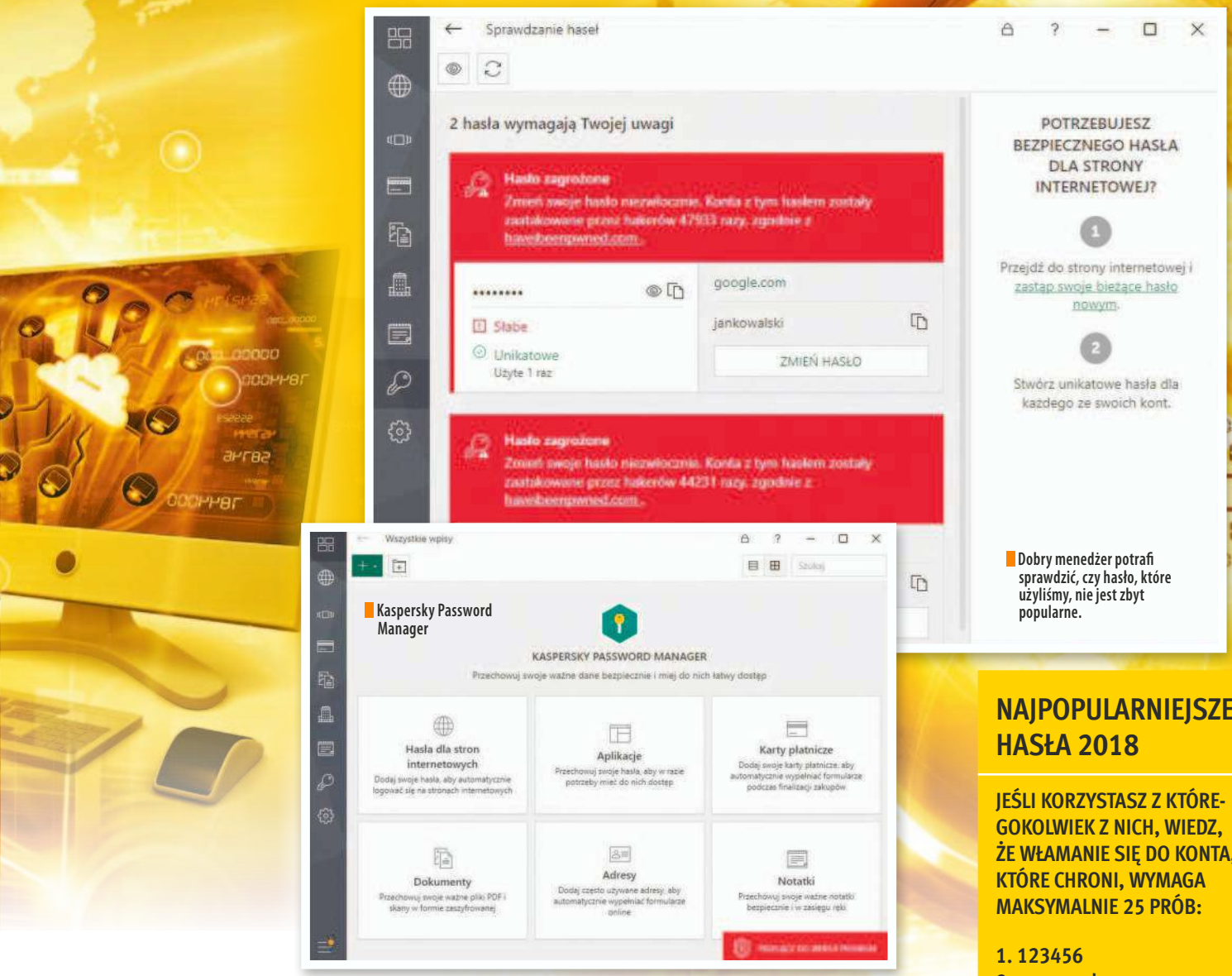
Jest ich kilka, ale w tym tekście skupimy się na czterech najpopularniejszych.

1 BRUTE FORCE KONTA

Metoda ta polega na tym, że haker próbuje odgadnąć hasło za pomocą specjalnego oprogramowania, metodą prób i błędów. Sposób ten nie jest zbyt popularny, bo wymaga zaangażowania czasu i środków. W dodatku rezultat jest bardzo niepewny, bo może się okazać, że złamanie hasła zajmie wiele miesięcy albo w ogóle się nie uda. Choć jeśli nie zadbaliśmy o hasło, może to być kwestia minut. W sieci jest na tyle dużo słabo zabezpieczonych komputerów, że złodzieje bez problemów robią z nich maszyny-zombie, wrzucają programy do łamania haseł – i to właśnie te komputery pracują za nich. Co jakiś czas skrypt sprawdza wyniki, a następnie raportuje, gdzie i jakie hasło udało się złamać. W ten sposób cudzym kosztem przestępcy przejmują nasze konta.

2 WŁAMANIE DO SERWISU

Co jakiś czas pojawiają się informacje, że z jakiejś strony czy usługi internetowej wypłynęło ileś tam tysięcy czy milionów danych o kontach użytkowników. Praktycznie zawsze jest wśród nich adres mailowy, a często także plik z hasłami. No ogół są one zaszyfrowane, ale biorąc pod uwagę rosnące moce obliczeniowe współczesnych komputerów, ich odkodowanie zajmuje coraz mniej czasu. Dużo zależy



Kaspersky Password Manager

Dobry menedżer potrafi sprawdzić, czy hasło, które użyliśmy, nie jest zbyt popularne.

Konto można stracić w kilka minut. Odzyskanie go i naprawa szkód może zająć wiele dni.

jednak od hasła, jakiego użyliśmy, i od tego, jak mocne szyfrowanie zastosował właściciel danego serwisu. Należy się jednak liczyć z tym, że prędzej czy później zostanie ono złamane. A jak ktoś już będzie znał naszego maila i hasło, to pozostanie mu tylko sprawdzić, gdzie jeszcze ich użyliśmy. Hakerzy robią to też za pomocą specjalnych programów, które biorą listę złamanych kont i sprawdzają popularniejsze strony WWW i serwisy internetowe, komunikatory, media społecznościowe, gry sieciowe, sklepy i inne miejsca, gdzie zwykle zakładamy konta.

3 PHISHING

Ta metoda również wymaga od hakera zaangażowania sił i środków. Najpierw za pomocą odpowiednio przygotowanego maila, SMS-a czy innej wiadomości jesteśmy namawiani do wejścia na odpowiedni adres internetowy. Tam widzimy stronę, która wygląda identycznie lub prawie identycznie jak witryna gry, banku, kuriera czy innej usługi sieciowej, a która prosi nas o zalogowanie się czy też podanie naszych danych. Gdy to zrobimy, pojawia się komunikat o błędzie i prośba o podanie dodatkowych informacji, które ułatwią złodziejowi przejęcie konta. Może też pojawić się błąd, a my zostaniemy przekierowani na prawdziwą stronę danej usługi, co może skutkować tym, że nawet nie zauważymy, że wcześniej byliśmy w fałszywym serwisie. W każdym razie gdy podamy dane lub zalogujemy się na tak spreparowanej stronie, złodzieje będą mieli to, czego chcieli, czyli informacje, które posłużą im do kradzieży naszego konta.

4 PROGRAMY SZPIEGUJĄCE

To najskuteczniejsza i najpopularniejsza metoda wykradania kont. Polega na zainstalowaniu na komputerze użytkownika programu, który będzie śledził i raportował hakerom wszelkie logowania, jakich dana osoba będzie dokonywać. Metoda jest o tyle skuteczna, że pozwala ukraść wszystkie konta, na jakie się logowaliśmy w trakcie działania szpiega lub o których informacje przechowujemy w mailach czy plikach znajdujących się na komputerze. »

NAJPOPULARNIEJSZE HASŁA 2018

JEŚLI KORZYSTASZ Z KTÓREGOKOLWIEK Z NICH, WIEDZ, ŻE WŁAMANIE SIĘ DO KONTA, KTÓRE CHRONI, WYMAGA MAKSYMALNIE 25 PRÓB:

1. 123456
2. password
3. 123456789
4. 12345678
5. 12345
6. 111111
7. 1234567
8. sunshine
9. qwerty
10. iloveyou
11. princess
12. admin
13. welcome
14. 666666
15. abc123
16. football
17. 123123
18. monkey
19. 654321
20. !@#$%^&*
21. charlie
22. aa123456
23. donald
24. password1
25. qwerty123

SPOSOBY ZABEZPIECZENIA

Jak się przed tym wszystkim bronić? Stuprocentowo skutecznych, a przy tym wygodnych i działających ze wszystkimi serwisami internetowymi sposobów niestety brak. Jednak stosowanie się do kilku głównych zasad zdecydowanie poprawi bezpieczeństwo kont i danych.

HASŁA

Jednym z najistotniejszych sposobów zabezpieczenia naszego konta jest odpowiednia polityka haseł.

1 ORYGINALNOŚĆ

Im hasło prostsze i im bardziej przypomina zwykły wyraz, tym większa szansa, że zostanie odgadnięte. Jedną z metod łamania zabezpieczeń jest bowiem sprawdzanie słownikowe, gdzie program szukający zaczyna od najpopularniejszych w danym kraju haseł, słów i nazw. Zastępowanie liter cyframi, gdy np. zamiast napisać „ziemniak" piszemy „z13mn14k", niewiele zmienia. Podobnie jak stosowanie kombinacji klawiaturowych typu qwerty, 12345678, 123qaz, asdzxc itp., które są sprawdzane jako jedne z pierwszych.

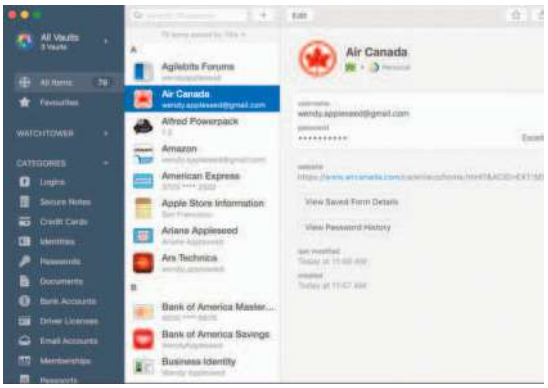
Dlatego warto pomyśleć nad bardziej skomplikowanym hasłem. W szeroko rozumianym IT rozróżniamy cztery grupy znaków: duże litery, małe litery, cyfry i tzw. znaki specjalne. W hasłach powinniśmy użyć znaków z co najmniej trzech tych grup, a najlepiej z wszystkich. Niektóre serwisy wręcz wymagają zastosowania odpowiednio skomplikowanego hasła, żeby założyć u nich konto. I chwała im za to.

Niestety, złamanie ośmioznakowych haseł stworzonych na zasadzie: pierwsza duża litera, potem kilka małych i na końcu cyfry lub cyfry wraz z jakimś znakiem specjalnym trwa naprawdę bardzo krótko, mimo iż bardzo wiele osób (i serwisów) ciągle sądzi, że są one wystarczająco skomplikowane. Moc obecnych maszyn pozwala rozgryźć je w ciągu minut!

2 DŁUGOŚĆ HASŁA

Dlatego choć skomplikowanie hasła jest ważne, ważniejsza jest jego długość. Jeśli chcecie czuć się bezpiecznie, powinniście wyrobić sobie nawyk stosowania haseł co najmniej 12-znakowych. To dziś granica bezpieczeństwa, bo złamanie takiego hasła, o ile zostało stworzone zgodnie z uwagami z poprzedniego punktu, będzie obecnie trwało latami. Jeśli jednak dany serwis na to pozwala, bardziej perspektywiczne będą 16-znakowe, którym nic nie zagrozi aż do czasu upowszechnienia się komputerów kwantowych.

Oczywiście takie hasło będzie trudne do zapamiętania. Na szczęście są programy, które nam w tym pomogą. Coraz więcej pakietów antywirusowych oferuje odpowiedni moduł do bezpiecznego zapamiętywania i generowania różnych haseł, np. Kaspersky Total Security, G Data Total Security, Avast Passwords (płatny), Eset Smart Security Premium itd. Są też osobne aplikacje służące tylko do tego, zarówno płatne, jak i darmowe. Płatne to na przykład Kaspersky Password Manager, 1Password, LastPass czy Keeper, choć większości osób w zupełności wystarczą darmowe KeePass, Bitwarden, SafeInCloud czy RoboForm. Uwaga: przechowywanie haseł bezpośrednio w przeglądarce nie jest bezpieczne!



Komercyjny menedżer haseł 1Password.

3 UNIKALNOŚĆ HASŁA

Zasada powtarzana przez wszystkich jak mantra. W różnych miejscach stosujcie różne hasła. Bo jak złodzieje odkryją jedno hasło, to można przyjąć, że uzyskają dostęp do wszystkich kont, na których go użyliśmy. Do tego wariacje typu ziemniak1, ziemniak2, ziemniak3, ziemniak11 itd. należy traktować jako jedno hasło, bo haker najpewniej wypróbuje również drobne modyfikacje odkrytego. Oczywiście trudno spamiętać dziesiątki haseł, ale od tego właśnie są programy podane wyżej.

4 REGULARNA ZMIANA

Jeśli stworzymy skomplikowane, długie hasło, którego złamanie według wyliczeń powinno zająć hakerowi 50 tysięcy lat, to nie spoczywajmy na laurach. Bo tyle to zajmie, jeśli będziemy mieli szczęście, ale jeśli przytrafi sie pech, to może się okazać, że przestępca trafi na nie już po tygodniu, a nawet po jednym dniu odgadywania. Dlatego nieważne, jak karkołomne hasło mamy, zmieniajmy je regularnie. Generalnie powinniśmy robić to co najmniej raz na pół roku. W miejscach, na których nam bardziej zależy, powinniśmy robić to co trzy miesiące. W przypadku najważniejszych kont możemy pomyśleć o zmianie co 30 dni.

Zastosowanie powyższych porad powinno znacząco podnieść bezpieczeństwo konta. Zmniejszają one prawdopodobieństwo kradzieży naszych kont z wykorzystaniem metody 1. i 2. Nadal jednak złodzieje mogą to zrobić, wykorzystując phishing i programy szpiegujące. Aby obniżyć to ryzyko, dobrze jest się zastosować do dalszych wskazówek.

Jeśli używasz w sieci jednego hasła od ponad dwóch lat, to prawie na pewno ktoś już je ma.

NAJWIĘKSZE WŁAMANIA DO SERWISÓW

YAHOO!	myspace	in	DUBSMASH	Adobe	myfitnesspal
Sierpień 2013	**Czerwiec 2008**	**Maj 2016**	**Grudzień 2018**	**Październik 2013**	**Luty 2018**
www.yahoo.com	www.myspace.com	www.linkedin.com	dubsmash.com	www.adobe.com	www.myfitnesspal.com
Hakerzy uzyskują dostęp do serwerów Yahoo, skąd ostatecznie wykradają informacje o 3 miliardach kont.	Kradzież danych o prawie 360 milionach kont założonych w serwisie MySpace.	Z popularnego również w Polsce LinkedIn wypłynęły informacje o ponad 164 milionach użytkowników.	Z serwisu Dubsmash wykradziono dane ponad 161 milionów użytkowników.	Serwis firmy Adobe padł ofiarą ataku, w wyniku którego wyciekają informacje o ponad 152 milionach kont.	Strona poświęcona zdrowemu żywieniu i ćwiczeniom MyFitnessPal traci dane 144 milionów użytkowników.

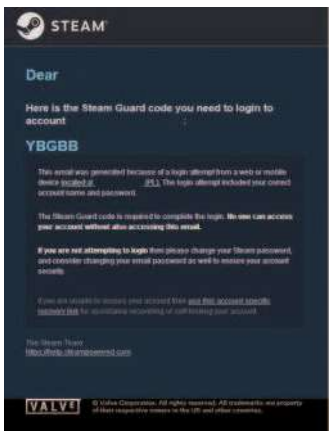
Chcąc uniknąć kradzieży konta z wykorzystaniem metod 3. i 4., warto zadbać o system operacyjny, który mamy na komputerze (i smartfonie!), oraz ochronę odpowiednim programem antywirusowym. Przede wszystkim nie zwlekajmy z instalacją aktualizacji. Oczywiście, jak pokazuje historia, może się zdarzyć, że aktualizacja jest w jakiś sposób niedopracowana i narobi więcej szkód, niż da korzyści. Jednak generalnie większość z nich działa dobrze i ma na celu załatanie różnych dziur oraz ogólnie poprawę bezpieczeństwa naszego urządzenia. Nie mniej ważna jest aktualizacja programów, których używamy, bo również one wykorzystywane są do włamania na komputer i podrzucenia szpiega. A im częściej używamy jakiegoś programu, tym częściej sprawdzajmy, czy nie ma jego nowszej wersji lub aktualizacji do niego.

Samo zadbanie o system i aplikacje jednak nie wystarczy. Konieczny jest również program antywirusowy. Ta porada dotyczy nie tylko komputera czy laptopa, ale też smartfona. Bo za jego pomocą hakerzy również mogą wykraść nasze konto. Solidny antywirus będzie potrafił wyłapać programy szpiegujące, które będą próbowały zagnieździć się w naszym komputerze czy komórce. Usunie szkodliwe pliki z maili, zablokuje lub co najmniej ostrzeże nas przed stronami usiłującymi wyłudzić nasze dane, zablokuje podejrzany ruch sieciowy, usunie szkodliwe SMS-y. (Wyjątki, które nie potrzebują antywirusów, to iPhone'y i Linuksy – nie dają wprawdzie stuprocentowej ochrony, ale są znane z bardzo szybkiej publikacji poprawek łatających luki w zabezpieczeniach).

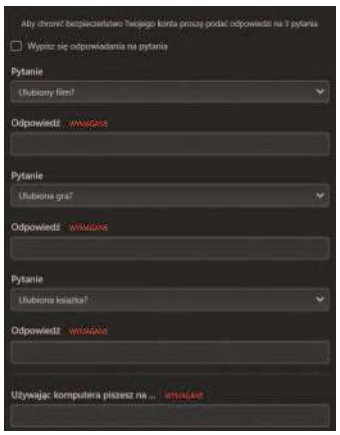
Zadbanie o system i używanie antywirusa minimalizuje ryzyko podrzucenia do urządzenia programu szpiegującego, do pewnego stopnia zabezpiecza też przed phishingiem. Do pełnej ochrony przed tym ostatnim potrzebna jest jednak również ostrożność i zdrowy rozsądek. A najlepiej – także uwierzytelnianie dwustopniowe.

DODATKOWE ZABEZPIECZENIA KONTA

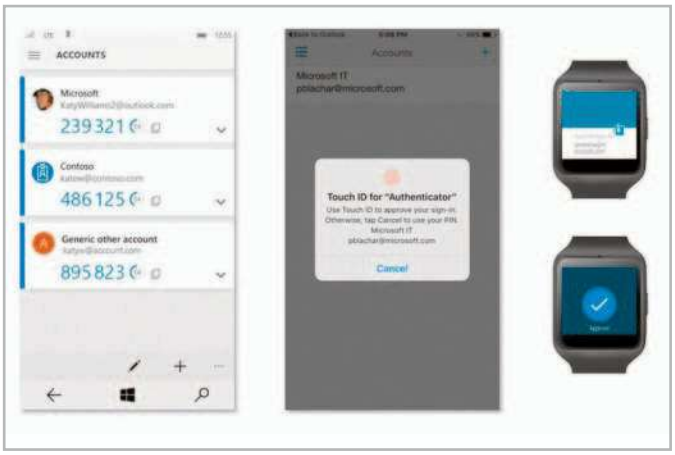
Coraz więcej serwisów i usług w celu poprawy bezpieczeństwa stosuje dodatkowe zabezpieczenia kont. Jednym z nich jest uwierzytelnianie dwustopniowe. Można je jednak zaimplementować na kilka sposobów, i lepszych niż zwykłe hasło, i niekoniecznie.



Aplikacja na telefon zabezpieczająca logowanie na konto Steam.



Pytania kontrolne wykorzystywane przy rejestracji na Forum CD-Action.



Microsoft Authenticator – programowy generator kluczy.

1 PYTANIA KONTROLNE

Serwis przy tworzeniu konta zadaje kilka pytań z listy zdefiniowanych i zapamiętuje odpowiedzi (w bardziej zaawansowanej wersji pozwala na podanie i pytań, i odpowiedzi). Później, gdy zauważy, że popełniamy błędy przy logowaniu (np. wpisując błędne hasło) lub robimy to z nowego miejsca (zmienione IP, przeglądarka czy urządzenie), zadaje nam jedno lub kilka pytań, aby upewnić się, że to rzeczywiście my chcemy się do danego konta dostać. Aby przejąć takie konto, haker musi znać nie tylko hasło, ale również odpowiedzi na pytania kontrolne, inaczej konto jest blokowane, a my jesteśmy powiadamiani o próbie włamania. Na ogół pojawia się także sugestia zmiany hasła, co warto niezwłocznie zrobić.

Zaletą takiego rozwiązania jest to, że nie są to przypadkowe dane, lecz konkretne informacje pochodzące bezpośrednio od nas, i gdy zobaczymy takie pytanie, sami w mig będziemy wiedzieli, jakiej odpowiedzi udzieliliśmy. Wada jest taka, że na ogół w tego typu zabezpieczeniach jesteśmy pytani o rzeczy, które można często znaleźć w serwisach społecznościowych czy ogólnie w internecie. Może się zdarzyć, że złodziej analizując np. informacje pozostawione przez nas na Facebooku, odnajdzie imię naszego psa, tytuł ulubionej książki, filmu itd. – takich pytań należy zdecydowanie unikać.

2 KOD WYSŁANY JAKO WIADOMOŚĆ SMS

Przy logowaniu się serwis generuje specjalny kod, który jest wysyłany w formie SMS-a na numer telefonu, który powiązaliśmy z naszym kontem. Dopiero po wpisaniu tego kodu w odpowiednim polu zostaniemy wpuszczeni na konto. Zaletą tego rozwiązania jest to, że taki kod jest jednorazowy, ma ograniczoną czasowo ważność i jest dostarczany na telefon. Złodziej, aby dostać się na tak zabezpieczone konto, musiałby mieć fizyczny dostęp do naszego odblokowanego smartfona, zainstalować na nim program szpiegujący albo... przejąć kontrolę nad numerem telefonicznym. Choć brzmi to niewiarygodnie, jest to niestety dość proste i okradano już w ten sposób osoby także w Polsce. »

EXACTIS	badoo	MyHeritage	dailymotion	PlayStation Network	Dropbox
Czerwiec 2018	**Czerwiec 2013**	**Październik 2017**	**Październik 2016**	**Kwiecień 2011**	**Lipiec 2012**
www.exactis.com	badoo.com	www.myheritage.pl	www.dailymotion.com	www.playstation.com	www.dropbox.com
Serwis firmy Exactis przypadkowo upublicznia dane o 340 milionach użytkowników. Jest w nich 131 milionów unikalnych adresów mailowych.	Serwis Badoo traci dane 112 milionów użytkowników.	Ofiarą ataku padła witryna z drzewami genealogicznymi MyHeritage. Dane straciły 92 miliony użytkowników.	Hakerzy wykradli z popularnego serwisu z materiałami wideo Dailymotion dane ponad 85 mln użytkowników.	W wyniku włamania na serwery Sony wyciekły informacje o 77 milionach kont użytkowników Playstation Network.	Usługa Dropbox traci dane ponad 68 milionów kont.

3 KOD WYSYŁANY NA MAILA

Podobnie jak w poprzednim rozwiązaniu, generowany jest jednorazowy kod – wysyłany jednak na adres mailowy, a nie SMS-em. Zalety są podobne jak wyżej, ale jeśli dbasz o bezpieczeństwo, hakerom trudniej jest przejąć kontrolę nad skrzynką mailową niż numerem GSM. Co nie znaczy, że jest to niemożliwe. A jeśli w komputerze czy smartfonie został już zainstalowany program szpiegowski, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby przekazał on złodziejowi oprócz loginu i hasła do konta namiary na naszą pocztę, gdzie złodziej sam sobie taki kod jednorazowy sprawdzi.

4 KOD GENEROWANY PRZEZ APLIKACJĘ W SMARTFONIE

W celu uzyskania tego zabezpieczenia należy zainstalować w telefonie odpowiednią aplikację, a następnie połączyć ją z naszym kontem. Aplikacja może być przygotowana specjalnie pod daną usługę (np. Steam) lub być uniwersalnym generatorem, jak Microsoft Authenticator, z którego korzystają np. Uplay i Wargaming. Podczas logowania po podaniu loginu i hasła należy wpisać dodatkowo kod wygenerowany przez taką aplikację. Zalety takiego rozwiązania są podobne jak kodów SMS-owych i mailowych, z takim dodatkowym plusem, że hakerzy muszą fizycznie przechwycić smartfona lub zainstalować na nim szpiega.

5 KOD GENEROWANY PRZEZ FIZYCZNY TOKEN

Klucz do logowania generowany jest przez osobne urządzenie, a nie aplikację. Pomijając fizyczną kradzież takiego tokena, hakerzy nie mają szansy, by podejrzeć kod, jest to więc generalnie rozwiązanie bardzo bezpieczne. Co jednak nie znaczy, że nie da się go obejść, bo jeśli wpiszesz kod na fałszywej stronie, hakerzy będą go mogli wykorzystać...

6 KLUCZ KRYPTOGRAFICZNY

Zazwyczaj wygląda jak mniejszy lub większy pendrive, choć są też wersje z NFC i Bluetoothem, które można stosować w połączeniu ze smartfonami. Dzięki kryptografii to najbezpieczniejszy sposób dwustopniowej autoryzacji, bo takiego kodu nie da się w żaden sposób przechwycić. Nawet jeśli potwierdzisz kluczem dane logowania na fałszywej stronie, przestępcy nie będą mogli w ten sposób uwierzytelnić logowania w prawdziwym serwisie. Taki klucz nadal można jednak fizycznie ukraść i, znając hasło, wykorzystać do przejęcia konta.

Dwuetapowa weryfikacja logowania to jedno z najlepszych obecnie zabezpieczeń konta. Jeśli macie możliwość włączenia jej w serwisach, z których korzystacie, to nie zwlekajcie i zróbcie to.

UŻYTKOWNIK

Najsłabszym ogniwem w łańcuchu zabezpieczania kont przed kradzieżą jest jednak zazwyczaj człowiek. Najczęściej programy szpiegujące dostają się do naszego urządzenia właśnie dzięki nam. W ogromnej większości przypadków sami, na ogół nieświadomie, instalujemy takich szpiegów w naszych systemach. Aby tego uniknąć, warto zastosować się do kilku zasad bezpieczeństwa.

1. Nie otwieramy załączników z maili. Zwłaszcza jeśli nie wiemy, od kogo pochodzą, lub są nietypowe, choć od znanych nam osób. A także gdy mają nietypowe formaty. Np. dokumenty Worda zamiast zostać przesłane jako doc czy docx docierają do nas jako rar czy zip.

2. Gdy wchodzimy na stronę, która wymaga logowania lub podania danych, upewnijmy się, że połączenie z nią jest szyfrowane (symbol zielonej kłódeczki przy adresie strony w przeglądarce).

3. Nie otwierajmy dziwnych czy nieznanych linków zarówno na stronach internetowych, jak i w mailach. Jeśli szukamy jakiejś strony, sprawdzajmy w Google, czy to właściwy adres.

4. Nie instalujmy programów nieznanych, nieznanych dostawców czy z nieznanych nam źródeł. Nawet jeśli widzimy w sklepach, że dana aplikacja ma ileś tam tysięcy pobrań. Poszukajmy najpierw w internecie informacji o niej.

5. Administratorzy czy właściciele serwisów, w których mamy konta, nigdy nie będą prosić nas o hasło. Mają inne sposoby sprawdzenia kont.

6. Instalując programy pobrane z internetu, sprawdzajmy, czy przy ich instalacji nie zgadzamy się na dodanie do systemu jeszcze innych aplikacji.

Choć internet to fajne miejsce i można w nim znaleźć wiele pozytywnych rzeczy, to nie należy zapominać o jego mroczniejszej części. Ani o tym, że jest globalny, co oznacza, że na nasze pieniądze czyhają złodzieje z całego świata.

Wróćmy do przywołanego we wstępie czytelnika i jego reklamacji – obstawiam, że w jego przypadku chodziło o program szpiegujący, który zagnieździł się w systemie. Wyłapał on moment, gdy użytkownik zalogował się do Steama, i przekazał dane hakerowi. Złodziej skorzystał z nich i przejął konto. To, że czytelnik zalogował się, żeby wprowadzić klucz naszego pełniaka, to już zwyczajny zbieg okoliczności. |CDA|

Dwustopniowa autoryzacja to bardzo dobra metoda ochrony.

NAJWIĘKSZE WYCIEKI DANYCH

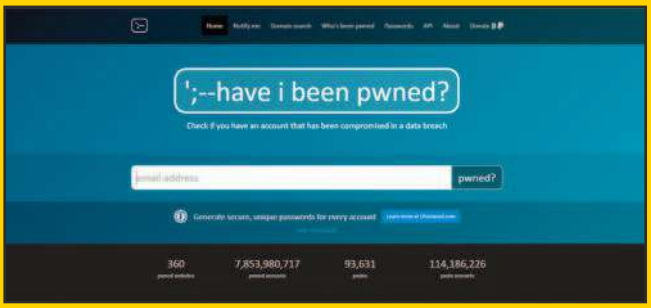
Styczeń 2019 – na jednym z hakerskich forów pojawiła się lista zawierająca ponad 2,6 miliarda wpisów, wśród których jest ponad 773 milionów unikalnych adresów mailowych wraz z hasłami. Adresy te uzyskano w wyniku włamania do setek serwisów internetowych.

Luty 2019 – ujawniono włamanie do bazy danych firmy zajmującej się weryfikacją adresów mailowych, Verifications.io. Firma ta zajmowała się sprawdzaniem dla różnych serwisów, czy adres, do którego chcą wysłać maila, istnieje i ewentualnie kto się nim posługuje. W wyniku włamania wyciekły ponad 763 miliony adresów mailowych. Wiele z nich wraz z dodatkowymi danymi, takimi jak imię i nazwisko, adres kontaktowy, numer telefonu, zawód, płeć, adres IP, geolokalizacja, data urodzin.

Sierpień 2017 – wykryto w sieci usługę nazwaną Onliner SPambot. Służyła ona do tego, żeby podszywając się pod jakiegoś użytkownika, rozsyłać w jego imieniu spam. Użyto jej między innymi do rozsyłania złośliwego oprogramowania Ursnif, które wykradało dane do logowania do kont bankowych. Usługa ta korzystała z bazy zawierającej ponad 711 milionów adresów mailowych wraz z hasłami.

Październik 2016 – w sieci pojawia się potężna baza danych zawierająca ponad 593 miliony adresów mailowych wraz z hasłami, a także informacjami, w jakich serwisach zostały użyte te same dane do logowania.

Grudzień 2016 – pojawia się kolejna lista zawierająca 458 milionów adresów mailowych wraz z hasłami i informacją, w jakich serwisach zostały one użyte do zalogowania się. Ze względu na duże podobieństwo pochodzi najpewniej z tego samego źródła co wcześniejsza lista.



CZY KTOŚ POZNAŁ MOJE HASŁO?

Najpopularniejszym serwisem pozwalającym na sprawdzenie, czy dany login (wraz z hasłem) znalazł się w jakimś z ujawnionych wycieków, jest haveibeenpwned.com. W chwili oddawania tego tekstu do druku w jego bazie znajdowały się dane prawie 8 miliardów kont, a także informacje o większości dużych włamań. Można na nim również podać swojego maila, by automatycznie otrzymać wiadomość, jeśli pojawi się on w jakimś nowym wycieku danych.

msi

Procesory Intel® Core™ i7
ósmej generacji

intel CORE i7 8th Gen

KOMU KOMUNIA?

RATY 0% ZŁ

KUP PRODUKTY MSI I SKORZYSTAJ Z RAT 0%

GE63 RAIDER RGB

GL73

GS75 STEALTH THIN

| Procesor Intel® Core™ i7 8. generacji |
| Windows 10 Home |
| NVIDIA® GeForce RTX™ 2080 | Matryca 17.3" FHD, 144Hz |
| System chłodzenia Cooler Boost Trinity+ |

SPRAWDŹ PROMOCJE.MSI.COM

GDZIE KUPIĆ? — MSI.COM

x-kom MediaMarkt morele.net RTV EURO AGD NEONET mediaexpert Komputronik XTREME

Zotac GeForce GTX 1650 OC

Cena: 700 zł | Dostarczył: Zotac | www.zotac.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1485 MHz (1695 MHz w trybie Boost) • **Pamięć:** 4 GB GDDR5 • **Przepustowość pamięci:** 128 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 75 W • **Dodatkowe zasilanie:** brak • **Chłodzenie:** powietrzne, 1 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 151 x 112 x 38 mm • **Waga:** 350 g

Teoretycznie to karta, na którą czekało bardzo wielu graczy. W przeciwieństwie do RTX-ów, w tym przypadku kluczem do sukcesu nie są jednak bardzo wysoka wydajność ani zgodność z nowymi technologiami tworzenia realistycznej grafiki 3D, czyli przede wszystkim pozwalającego uzyskać wiarygodne oświetlenie ray tracingu. W GTX-ie 1650 **najważniejsza jest bowiem cena, najniższa ze wszystkich GPU opartych na architekturze Turing**.

W żadnym przypadku nie jest to wada. Topowe karty to przecież od zarania pecetów margines, nie tylko w naszym kraju. Premiera GeForce'ów serii 2000, w tym najdroższego w historii GPU przeznaczonego do gier, RTX-a 2080 Ti, tego nie zmieniła, czego najlepszym dowodem wyniki Steam Hardware Survey. Według najnowszej jej edycji największą popularnością wśród ogółu pecetowych graczy cieszą się GeForce'y GTX 1060, najszybciej zdobywającymi popularność modelami zaś są RTX-y 2060 wyprzedzające GTX-y 1070 oraz Radeony RX 580. Jak widać, gracze stawiają przede wszystkim na karty ze średniej półki, obecnie w zupełności wystarczające do komfortowego grania w najbardziej wymagające produkcje w rozdzielczości co najmniej Full HD (takie monitory ma według Steam Hardware Survey ponad 60% graczy). Ba, w przypadku najtańszego RTX-a na 60 fps-ów można bez problemu liczyć również w QHD, a jeśli nie masz nic przeciwko jakości i płynności znanej z konsol, bez problemu zagrasz również w 4K.

W przypadku testowanego tu GeForce'a GTX 1650 na granie w 4K nie ma co liczyć. Karta nie będzie zresztą dobrą parą także dla monitora QHD. Ba, patrząc na wyniki testów, trudno nie zauważyć, że tak w zasadzie

w ogóle **nie jest to zbyt dobra karta dla fanów produkcji z pierwszej ligi. Nawet jeśli mają monitory o rozdzielczości zaledwie 1080p.** Z używanych przez nas tytułów jedynie w przypadku niezbyt nowego Far Cry'a 5 można powiedzieć, że 60 fps-ów przy wysokim poziomie detali jest w zasięgu paru kliknięć w ustawieniach. W ostatnim Asasynie oraz Wiedźminie 3 trzeba się pogodzić z konsolowymi 30 fps-ami, które w Metro Exodus udaje się zresztą uzyskać dopiero po zejściu z poziomem detali do normalnego.

Tak na marginesie: brak wyników w Tomb Raiderze to nie nasze gapio-

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	GeForce GTX 1650(*)	GeForce GTX 1660(*)	GeForce GTX 1660 Ti(*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	104	130	136
1920 x 1080	65	95	110
Detale ultra			
1920 x 1080	55	83	95
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	99	145	162
1920 x 1080	61	98	113
Detale ultra			
1920 x 1080	38	63	73
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	-	118	128
1920 x 1080	-	82	93
Detale ultra			
1920 x 1080	-	69	78
World of Tanks enCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	304	328	318
1920 x 1080	201	295	303
Detale ultra			
1920 x 1080	73	117	137
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	395	451	459
1920 x 1080	325	370	377
Detale ultra			
1920 x 1080	230	285	300
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	83	102	110
1920 x 1080	63	85	93
Detale ultra			
1920 x 1080	32	50	50

Model / Rozdzielczość	Radeon RX 580(*)	Radeon RX 590(*)	GeForce RTX 2060(*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	119	123	130
1920 x 1080	85	94	119
Detale ultra			
1920 x 1080	72	79	106
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	125	139	157
1920 x 1080	89	96	138
Detale ultra			
1920 x 1080	57	62	90
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	100	107	125
1920 x 1080	72	77	110
Detale ultra			
1920 x 1080	61	66	91
World of Tanks enCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	386	329	315
1920 x 1080	330	287	312
Detale ultra			
1920 x 1080	108	105	166
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	518	510	502
1920 x 1080	437	436	416
Detale ultra			
1920 x 1080	293	306	314
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale średnie			
1366 x 768	84	85	107
1920 x 1080	73	79	100
Detale ultra			
1920 x 1080	42	47	64

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

RADEON RX 570

Pod względem ceny to najbliższy konkurent nowych GTX-ów 1650. Oczywistym wydaje się więc bezpośrednie porównanie wydajności tych kart. Niestety, nie udało nam się zdobyć na czas egzemplarza testowego, by móc sprawdzić, jakie wyniki osiąga na obecnej wersji sterowników. Co gorsza, karta ta premierę miała już tak dawno, że w międzyczasie zmieniliśmy platformę testową, więc poprzednie wyniki mają się nijak do obecnych. Średnio jest ona jednak o 20% wolniejsza od RX-a 580 – a ten model już na szczęście na stanie mamy.

stwo. Mimo wielokrotnych prób testowanej karcie nie udało się ani razu ukończyć w całości benchmarku wbudowanego w Tomb Raidera. Choć wszystkie trzy sceny wyświetlane były poprawnie (dało się również bez problemu rozpocząć zwykłą grę), zamiast ekranu z wynikami pojawiał się pulpit Windowsa. Do momentu oddania tego numeru do druku nie pojawiła się niestety ani aktualizacja do gry, ani nowszy sterownik Nvidii.

GeForce GTX 1650 nie jest więc w żadnym wypadku kartą dla wymagających graczy. Co samo w sobie nie jest wadą. Jego poprzednik, GeForce GTX 1050 Ti, sprzedawał się przecież nie najgorzej, o czym aż nadto dobitnie świadczy drugie miejsce na liście najpopularniejszych GPU (podobnie jak poprzednio, dane podajemy za Steam Hardware Survey). GTX 1650 jest od niego zauważalnie szybszy, a to docenią nie tylko osoby rozglądające się za nowym notebookiem (obecnie przenośne maszyny do grania są absurdalnie nieopłacalne). Wszystko rozbija się jednak o cenę, a przede wszystkim – jej relację do wydajności. Gdyby została ustalona na 500 złotych, mielibyśmy hit. OK, nie dla każdego, ale jeśli ktoś gra przede wszystkim w tytuły esportowe, szybsze GPU nie jest mu wcale do szczęścia potrzebne. Zwłaszcza że jako bonus dostałby wysoką kulturę pracy i niewielkie zapotrzebowanie na energię elektryczną. Testowany model Zotaca nie ma nawet dodatkowej wtyczki, a pojedynczy, praktycznie bezgłośny wentylator wystarcza, by maksymalna temperatura ledwie przekraczała 50 stopni. Jasne, można by ponarzekać na to, że GTX 1650 ma starszą wersję enkodera wideo, co wychodzi podczas streamów, ale przy niskiej cenie można by to było przeboleć. Tyle że ceny GeForce'a GTX 1650 zaczynają się obecnie od 700 złotych, a to poziom Radeona RX 570! Okej, to karta mająca już jakieś dwa lata, do tego pobierająca podczas obciążenia o 100 watów więcej – tyle że w większości gier jest zauważalnie szybsza od GTX-a 1650. Niekiedy nawet dwukrotnie!

Pocieszać można się jedynie tym, że RTX-y w momencie premiery też były zauważalnie droższe od konkurencji o zbliżonej wydajności. Z czasem ich ceny jednak spadły i GeForce RTX 2060 jest już obecnie bardzo sensowną propozycją. Podobnie wyglądało to w przypadku nieco młodszego GeForce'a GTX 1660. Nie mam rzecz jasna pewności, czy tak samo będzie z GTX-em 1650, ale pewne jest, **że przy obecnej cenie nie sposób go polecić**. Nawet jeśli mówimy o tak cichej i dobrze wykonanej karcie, jak testowany Zotac. **Allor**

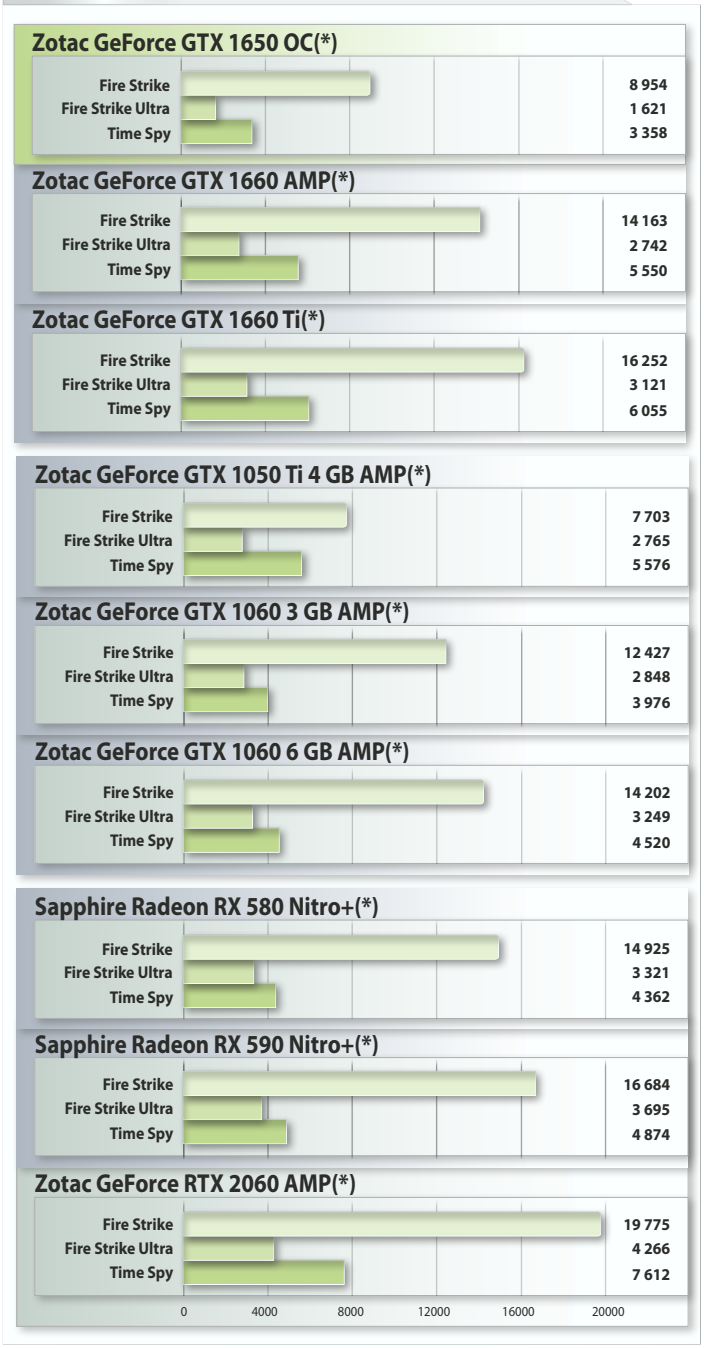
PODSUMOWANIE

+ niewielkie zapotrzebowanie na energię • nie wymaga dodatkowego kabla zasilającego • cicha i mała • 4 GB pamięci • bardzo dobrze radzi sobie w Full HD w tytułach esportowych • jest zauważalnie szybsza od GeForce'a GTX 1050 Ti

– w grach AAA na maksymalnych detalach ma problemy nawet z 30 fps-ami • brak wsparcia dla DLSS i RTX • brak ostatniej, ulepszonej wersji NVENC • w momencie premiery zadziwiająco droga jak na oferowaną wydajność • Radeon RX 570 jest i szybszy, i tańszy

OCENA **6**

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU (GRAPHICS)



(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna (poza tym testem):** Zotac GeForce RTX 2080 AMP, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

Info

Sony oficjalnie o następnym PlayStation

W końcu pojawiły się jakieś oficjalne informacje, a rąbka tajemnicy uchylił w wywiadzie udzielonym magazynowi Wired sam Mark Cerny, projektant PlayStation 4 i prawdopodobnie nadchodzącej konsoli Sony. Największe zaskoczenie? Urządzenie będzie gotowe na granie w 8K, co jednak należy przyjąć z równie dużą dozą niedowierzania, jak wcześniejsze zapewnienia o 4K na podstawowej wersji PS4. Od strony technologicznej będziemy bowiem mieli do czynienia z ośmiordzeniowym, sześnastowątkowym procesorem AMD Ryzen, opartym na debiutującej w tym roku architekturze Zen 2. Do tego dojdzie Radeon bazujący na architekturze Navi ze wsparciem dla ray tracingu. Co to oznacza w praktyce, nie wiadomo, bo AMD (w przeciwieństwie do Nvidii) jeszcze oficjalnie niczego takiego nie ma (o przeciekach piszemy na następnej stronie). Kolejna nowość to dedykowany chip do dźwięku 3D. Najlepsze efekty dadzą słuchawki, ale w wersji minimum wystarczą zwykłe głośniki stereo w TV. Do tego pożegnamy tradycyjny dysk HDD, bo konsola dostanie SSD, przywitamy za to kompatybilność z tytułami z PlayStation 4.

Wygląda to wszystko bardzo sensownie, żeby nie powiedzieć nudno (bo zgadza się z wcześniejszymi przeciekami). No, może poza ray tracingiem, choć nawet ten jest bardziej prawdopodobny niż granie w 8K. Nie wiemy wprawdzie nic o wbudowanym RAM-ie, ale jeśli będzie go wystarczająco dużo, standardem dla nowej generacji będzie 4K przy 60 fps-ach. Czy to się faktycznie uda już w momencie premiery, dowiemy się jednak dopiero za co najmniej 12 miesięcy – wcześniejszą premierę Sony oficjalnie wykluczyło. Ceny jeszcze nie zdradzono, ale komponenty sugerują, że będzie to co najmniej 499 dolarów, czyli z podatkami prawie 2500 zł.

www.playstation.com

Cooler Master MM830

Cena: 300 zł | Dostarczył: Cooler Master | www.coolermaster.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 (w tym programowalnych: 8) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, PMW3360, do 12 000 dpi (24 000 interpolowane), 250 ips, 50 g • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** rozbudowane makra, zgodność z oprogramowaniem Portal, wielostrefowe podświetlanie RGB, monochromatyczny ekran OLED, mechaniczne przełączniki (50 mln kliknięć) • **Wymiary:** 130 x 82 x 43 mm • **Waga:** 122 g

Ładna, solidna i dokładna, ale ciężka, a OLED jest mało użyteczny.

Jedna z najcięższych gamingowych myszy przewodowych na rynku, do tego pod kciukiem ma d-pada. To sugeruje, że **grupą docelową są fani MMO lub Mob**, które to gatunki nie wymagają aż tak szybkiego machania ręką, jak dynamiczne FPS-y, a przy okazji sensownie wykorzystują dodatkowe przyciski. Na tle konkurencji MM830 wyróżnia także wbudowany monochromatyczny ekran OLED, choć do jego przydatności wrócę na końcu.

Zacznę bowiem od zalet. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to solidność wykonania. Przewód w oplocie, mechaniczne przełączniki wytrzymujące 50 mln kliknięć, sprawiające świetne wrażenie plastiki i gumowe okładziny, wspomniana już waga. **Pod względem jakości i doboru materiałów MM830 to pierwsza liga.** Co ciekawe, wysoka masa nie jest efektem ubocznym dodania OLED-a – wewnątrz umieszczono metalową sztabkę o masie 16 g. Szkoda, że nie da się jej usunąć bez otwierania myszy (i utraty gwarancji), bo dobry sensor optyczny sprawia, że MM830 bez problemu sprawdziłaby się także jako model uniwersalny. Warto jednak pamiętać, że sensor PMW3360 po ustawieniu czułości powyżej 2000 dpi zaczyna delikatnie wygładzać ruch, co zwiększa opóźnienie o milisekundę czy dwie. Program testujący narzekał też na stabilność raportowania pozycji, jeśli w sofcie wybrana była najwyższa częstotliwość aktualizacji. Czy to dyskwalifikuje MM830? Jeśli grasz w FPS-y na poziomie pro – cóż, są na rynku lepsze, a tańsze myszy. Jeśli jednak prosem nie jesteś, nawet tego nie zauważysz. Do tego stabilność powinno się udać poprawić w aktualizacji, a już teraz po wybraniu np. 1000 dpi i 500 Hz jedynym problemem w szybkim kolekcjonowaniu headshotów jest i tak waga, a nie sensor czy raportowanie.

Na koniec zostawiłem OLED-a. Teoretycznie to fajny bajer, ale... tylko bajer. Jest bowiem umieszczony na tyle głęboko za „szybką", że przy normalnym użytkowaniu praktycznie go nie widać. I co z tego, że kciuk go nie zasłania, skoro bardzo skutecznie robią to ściany wnęki, w której został schowany. Szkoda, bo przez to nie można się nacieszyć ani własną grafiką (monochromatyczna, 96 x 24 piksele), ani sprawdzić APM-ów czy obciążenia CPU.

Stąd też i końcowa ocena. Cooler Master MM830 **to wprawdzie bardzo wygodna, dobra i solidna mysz, ale na tle konkurencji niestety za droga**. Do tego wyróżniający ją ekran OLED w praktyce słabo sprawdza się nawet jako gadżet, niepotrzebnie zwiększając cenę. Jeśli jednak szukasz wygodnej myszy do MMO, Mob czy strategii, a znajdziesz ten model w niższe cenie, warto dać mu szansę. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania i materiały • ergonomia • rozbudowane makra • bardzo dobry sensor optyczny...

– ...choć pod warunkiem, że nie wybierze się więcej niż 2000 dpi • niezbyt przydatny ekran OLED • potencjalne problemy przy częstotliwości aktualizacji ustawionej na 1000 Hz • interpolacja przy czułości powyżej 12 000 dpi

OCENA 7+

SPC Gear Endorphy

Cena: 65 zł (M), 95 zł (L) | Dostarczył: SPC Gear | www.spcgear.com

PARAMETRY • **Materiał:** cordura i guma • **Inne:** wodoodporne, kompatybilne ze wszystkimi typami sensorów • **Wymiary:** 450 x 400 x 3 mm (rozmiar L), 360 x 300 x 3 mm (rozmiar M)

Firma SPC Gear poszerzyła swoją ofertę skierowaną do graczy komputerowych o gamingowe podkładki. Do testów otrzymaliśmy model Endorphy w rozmiarach M oraz L – i się w nich po prostu zakochałem. **Już od pierwszego kontaktu czuć, że to bezkompromisowy produkt klasy premium.** Na szczególne podkreślenie zasługuje materiał, z którego zostały wykonane. To oryginalna cordura, powszechnie stosowana w przemyśle militarno-outdoorowym. Jest wodo- i brudoodporna oraz niezwykle wytrzymała, co bardzo pozytywnie wpływa na żywotność podkładki. Aż dziwne, że to pierwsza i jak na razie jedyna seria podkładek z tego materiału. Spód jest oczywiście podgumowany, dzięki czemu podkładka nie przesuwa się nawet po bardzo śliskich powierzchniach. Obrazu dopełniają bardzo estetycznie i dokładnie obszyte brzegi, zapobiegające strzępieniu się krawędzi podkładki.

Cordura sprawia, że podkładka jest bardzo trwała i szybka.

Najważniejsze jest jednak to, jak zachowują się na podkładce gryzonie. Do głowy przychodzi mi tylko jedno słowo – REWELACYJNIE. **Cordura zapewnia fantastyczny poślizg i dosłownie zero oporu, co docenią nie tylko entuzjaści szybkich FPS-ów.** Osobiście lepszej podkładki nie miałem. Ideał? Tak, choć niezbyt tani. ■ **Jakub „Crazy" Jarosz**

PODSUMOWANIE

+ cordura! • jakość wykonania • świetny poślizg • brak odpustowego RGB

– cena mogłaby być niższa

OCENA 9

Info

Pierwsze zdjęcia Radeona Navi

Nieoficjalne, nie wiadomo, jakiej wersji, ale wydają się o tyle wiarygodne, że potwierdzają niektóre poprzednie przecieki. Najważniejsza informacja, jaką przynosi przeciek opublikowany przez Buildzoida, to użycie pamięci GDDR6 o pojemności 8 GB i 256-bitowego interfejsu. To odpowiada specyfikacji RTX-ów 2070 i 2080, czyli kart, z którymi – wedle wcześniejszych informacji – Navi ma bezpośrednio konkurować. Z jednej strony to trochę słabo, bo oznacza, że choć AMD ma (wreszcie!) odpowiedź na ponad dwuletniego GeForce'a GTX 1080 Ti, to nie jest w stanie dogonić RTX-a 2080 Ti. Z drugiej – też słabo, bo Navi, choć będzie produkowane w energooszczędnym procesie 7 nm (RTX-y – w 12 nm), będzie najpewniej miało duży apetyt na prąd, jako że płytki drukowane są w stanie zapewnić ponad 250 W, tyle co dla RTX-a 2080 Ti. Co – z trzeciej strony – oznacza, że szanse pojawienia się mocniejszej wersji są minimalne, bo nikt nie produkuje kart graficznych dla graczy, które (przynajmniej nominalnie) potrzebują więcej niż 250 W. Przy okazji daje to wszystko całkiem dobre pojęcie o tym, czego możemy spodziewać się po kolejnej generacji konsol. Ich GPU również będą przecież bazowały na Navi, do tego najpewniej w nieco wolniejszej wersji niż topowa dla desktopów – choćby dlatego, że trzeba je będzie zamknąć w znacznie mniejszej obudowie. Wnioski? Tak, 4K przy 60 fps-ach jest jak najbardziej w zasięgu. Nie, 8K nie jest.

www.amd.com

Nowe notebookowe GeForce'y

W końcu mamy oficjalne potwierdzenie: tak, GTX-y 1650 oraz 1660 i 1660 Ti trafią także do notebooków. W dodatku ceny takich maszyn mają się zaczynać od około 800 dolarów (czyli poniżej 4000 zł). To mniej więcej tyle, ile teraz trzeba dać za laptopa z GTX-em 1050 Ti, od którego GTX 1650 jest przecież wydajniejszy – niekiedy nawet o połowę! Dlatego jeśli chcesz kupić sobie coś przenośnego do grania, warto poczekać.

www.nvidia.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Creative SXFI Air C

Cena: 569 zł | Dostarczył: Creative | pl.creative.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne • **Długość kabla:** 1,5 m (odłączany micro USB), 1,5 m (odłączany mini-jack) • **Sposób podłączenia:** USB, mini-jack 2 w 1 • **Wbudowany mikrofon:** tak, wyłączany, odłączany • **Inne:** zgodny z SXFI, regulacja głośności i wyłączenie mikrofonu w lewej muszli, podświetlenie RGB, dioda informująca o działającym mikrofonie, zgodność z PC, PS4, Switchem oraz wszystkim, co ma mini-jacka • **Waga:** 318 g

SXFi rządzi, choć słuchawki grają bardzo dobrze i bez niego.

Według firmy Creative nowa technologia dźwięku przestrzennego, Super X-Fi, zapewnia „spersonalizowany dźwięk holograficzny", a do kupna testowanych słuchawek zachęca między innymi hasło „Poznaj magiczny dźwięk". Nie będę ukrywał, że podchodziłem do tego wszystkiego sceptycznie, bo przecież technologii 3D audio jest już na rynku sporo, od mniej lub bardziej sprzętowych po czysto programowe, z dostępną w Windowsie i na Xboksach oficjalną aplikacją Dolby Atmos na czele. Gdzie tu miejsce na rewolucję? A jednak!

Zanim przejdę do dźwięku, parę słów o przygotowaniach. By w pełni docenić słuchawki, wypada bowiem zacząć od ściągnięcia na smartfona oficjalnej apki. Następnie trzeba założyć konto i przekazać aparat drugiej osobie, by ta zrobiła **trzy zdjęcia: jedno od frontu oraz dwa uszu. Na ich podstawie wyznaczany jest profil słuchacza, co pozwala na lepsze dostosowanie dźwięku do anatomii.** Według Creative'a system nie jest wprawdzie aż tak dokładny, jak bezpośrednie pomiary kanałów słuchowych, ale za to nie wymaga wizyty w laboratorium. Następnie trzeba jeszcze ściągnąć oficjalną aplikację na peceta, zainstalować, zalogować się na swoje konto, by ściągnęła ustawienia, i można podłączyć słuchawki. Służy do tego dołączony kabel USB, ze standardową dużą wtyczką z jednej strony i micro-USB z drugiej. Trochę szkoda, że to nie USB-C, ale w sprzęcie przewodowym to nie przeszkadza – i jest dużo lepsze niż kabel zamontowany na stałe.

Po synchronizacji wreszcie można włączyć muzykę i... pierwsze wrażenie zależy od tego, czego akurat słuchasz. W bardziej kameralnych gatunkach już pierwsze sekundy skutkują bananem na twarzy, bo efekt faktycznie jest magiczny! Dźwięk, zamiast z wnętrza głowy, dochodzi bowiem z porządnej klasy głośników. Mimo iż tych fizycznie przecież nie ma! I żeby nie było niedomówień – mówimy o zwykłym stereo, a nawet mono! Podobne wrażenia towarzyszą oglądaniu filmów czy graniu, z audio w 5.1 lub 7.1. I to już bez żadnych „ale", bo w stereo czasami zdarza się, że scena rozrasta się do rozmiarów hali, co może przeszkadzać. Na szczęście SXFI da się wyłączyć, zarówno w softcie, jak i dedykowanym przyciskiem na obudowie, co jest o tyle ważne, że słuchawki działają przecież także z konsolami, na których dedykowanej aplikacji nie ma. A skoro już przy tym jesteśmy – apka pozwala nie tylko na synchronizację profilu anatomicznego, ale również zmianę ustawień korektora graficznego oraz koloru podświetlenia (da się wyłączyć również przyciskiem).

Ostatnia sprawa to wbudowany mikrofon. Odłączany, wyłączany (trzecim już przyciskiem), dobrze radzi sobie z mową. W softcie brak jednak opcji zmiany głosu, nie da się więc gadać jak ork czy zmienić płci. To akurat bajer, bardziej szkoda, że słuchawki w systemie widoczne są jako jedno wyjście; zabrakło też pokrętła regulującego balans między głośnością mowy a dźwięku z gry, jest tylko takie od regulacji głośności całkowitej.

Stąd też mimo genialnej przestrzenności słuchawki Creative SXFI Air C dostały ostatecznie „jedynie" dziewiątkę. Bo grają tak dobrze, że z chęcią dodałbym im jeszcze więcej! Innymi słowy **jeśli szukasz świetnych przewodowych słuchawek do peceta, a masz już dość „głosów w głowie", niczego lepszego obecnie na rynku nie ma**.

Ale uwaga: po paru minutach z SXFI może się okazać, że nie będziesz już tolerował zwykłych słuchawek – i na zakupie Airów C się nie skończy. Bo jest jeszcze wzmacniacz do smartfona z SXFi... ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

OCENA **9**

+ przestrzeń jak w dobrym zestawie głośników 7.1 • bardzo dobra jakość dźwięku • dobra ergonomia • dźwięk dostosowany do budowy anatomicznej uszu • bardzo dobra ergonomia • płynna regulacja głośności • podświetlanie RGB • dobry mikrofon • działają także z PS4 i Switchem (przez USB) oraz wszystkim, co ma mini-jacka

– zgłaszają się jako jedna karta dźwiękowa (co utrudnia szybkie zapanowanie nad głośnością w komunikatorach) • micro-USB, a nie USB-C

DŹWIĘK 3D

W przypadku głośników sprawa jest względnie prosta: mamy jeden pod ekranem, dwa po jego bokach, plus kolejne dwa gdzieś z tyłu. Jeśli dodać do tego subwoofer, otrzymujemy klasyczne 5.1. W systemie 7.1 dochodzą dwa głośniki boczne, dzięki czemu można rozdzielić odgłosy dochodzące z tyłu oraz z boku. W przypadku słuchawek też da się wprawdzie wmontować w muszle więcej głośników, ale efekt jest taki sobie. Inny sposób to taka modyfikacja dźwięków, by słuchaczowi wydawało się, że dochodzą z różnych miejsc, mimo iż mamy tylko dwa głośniki, i to tuż przy uszach. Technologie z tym związane rozwija wiele firm, łącznie z Creative'em, a słowo klucz dla ciekawych to HRFT.

20 mln graczy pecetowych mniej

Według Jon Peddie Research w przeciągu trzech lat 20 mln graczy zamieni pecety na „TV gaming platforms". Bo innowacje wyhamowały, telewizory są coraz lepsze, a do tego na konsolach (bo o nie chodziło) są tytuły na wyłączność. Poza tym niedługo będzie jeszcze streaming, np. od Google'a, więc już w ogóle #PCMasterRace wyginie, a konsolowcy będą żyli długo i szczęśliwe, przy każdej pełni tańcząc z padami w rękach na grobach blaszaków. Ale choć JPR generalnie cieszy się dobrą opinią, ten konkretny raport spotkał się z „raczej" chłodnym przyjęciem. Szeroko pojęty gaming ma się bowiem lepiej niż reszta rynku pecetowego i z roku na rok jgo popularność rośnie. Na brak oglądających nie narzekają także np. streamerzy na Twitchu – a większość z nich siedzi na pecetach, nie zaś na konsolach czy smartfonach. Podobnie ma się sprawa z esportem: są wprawdzie turnieje konsolowe, ale pomijając Fifę, za wielką popularnością się nie cieszą, czego najlepszym przykładem choćby IEM. Nowe konsole, umożliwiające granie przy 60 fps-ach, mogą to zmienić, zwłaszcza po podłączeniu myszy i klawiatury, ale... jak tu grać myszą na TV?

www.jonpeddie.com

Koniec Windowsa 7

Microsoft zaczął informować użytkowników tego systemu operacyjnego, że po ponad 10 latach pora przesiąść się na coś innego. Powód jest tym razem dużo ważniejszy niż premiera Windowsa 10: 14 stycznia 2020 roku firma zakończy bowiem całkowicie wspieranie Siódemki, a to oznacza, że nie pojawi się np. żadna łatka poprawiająca bezpieczeństwo.

www.microsoft.com

Nintendo Labo VR Kit

Cena: od 150 zł | Dostarczył: CD-Action

PARAMETRY • **Rozdzielczość ekranu na jedno oko:** dramatyczna, ale to nic • **Sposób podłączenia:** wsunięcie • **Waga:** Switch (297 g) + trochę kartonu • **Wymiary:** w zależności od gadżetu – od gogli do słonia

Najtańszy sensowny VR, a przy tym zupełnie inny niż reszta.

To nie kit – Nintendo rzeczywiście wykorzystało zarejestrowany dawno temu patent i wydało swoją własną przystawkę, która zmienia Switcha w gogle do wirtualnej rzeczywistości. Ale czy ma to sens, skoro rozdzielczość ekranu to tylko 720p? Krótka odpowiedź: tak. Długa odpowiedź: tak, chociaż **jest to trochę inny rodzaj zabawy niż z pozostałymi VR-ami**, zwłaszcza „dużymi", jak PS VR czy Vive. Między innymi z tego powodu zresztą nie wystawiam oceny – brakuje punktów odniesienia.

Główne problemy współczesnego, wciąż wczesnego VR-u to: cena, stosunkowo niewielka liczba dużych gier obsługujących tę technologię, kable (i szeroko pojęty setup), wygoda przy dłuższych sesjach. Nintendo swoim nowym zestawem Labo odpowiedziało na każdy z tych problemów lub go wyminęło: podstawowy zestaw jest tani (150 zł; 300 zł za ten ze wszystkimi dodatkowymi zabawkami) i w ogóle nie został zaprojektowany tak, żeby udawać, że nastały już czasy Poważnego VR-u. To z założenia ma być wprowadzenie do świata wirtualnej rzeczywistości – i niewiele ponad to.

Wsparcie dla VR-u dostały na razie dwie duże gry: The Legend of Zelda: Breath of the Wild i Super Mario Odyssey. W tym pierwszym przypadku nie mamy ograniczeń dotyczących tego, co tak właściwie chcemy w VR-ze zrobić – cała gra pozwala się doświadczyć w goglach. Samo Nintendo radzi jednak, żeby raczej podchodzić do tego jako do ciekawostki – wejść na szczyt góry, założyć gogle i pooglądać Hyrule z tej nieco bardziej immersyjnej perspektywy. Popodróżować – już po ukończeniu gry – do ulubionych miejsc i połazić po nich. Nie wyobrażam sobie spędzić w ten sposób stu godzin, zwłaszcza że przez tak niską rozdzielczość bywa po prostu nieprzejrzyście. W Super Mario Odyssey takiej możliwości nie ma – tutaj zaprojektowano kilka dodatkowych wyzwań w kilku światach (kamera jest zawieszona w jednym miejscu, można się rozglądać), da się obejrzeć dwie cutscenki i jedną dodatkową rzecz za ukończenie tych wyzwań. Całość zajmuje może z pół godziny.

Podobnie Nintendo podeszło do gierek dołączonych do zestawu – to krótkie, bardzo krótkie lub absurdalnie krótkie doświadczenia. Większość zabawy leży tu, podobnie jak w zwykłym Labo, w składaniu samych gadżetów, co – bez zaskoczenia – znów jest bardzo przyjemne. Gogle składa się w jakieś 20-30 minut, ale już kolejne dodatki znacznie dłużej – rekordowy jest Blaster, czyli wielka bazooka, której złożenie zajmuje kilka godzin. Po skonstruowaniu wszystkich elementów z dużego zestawu (jeżeli kupiło się ten za 150 zł, można pozostałe pakiety dokupić osobno, 2 x 90 zł) do dyspozycji mamy kilkadziesiąt minigier – trzeba jednak mieć na uwadze, że większość z nich to popierdółki lub wręcz dema technologiczne. Najważniejsze są te nieco większe – np. duchowy spadkobierca Pokémon Snap (z rybami, przykro mi), który zamienia Switcha w aparat. Albo nintendowa wersja ubisoftowego Eagle Flight – też symulator ptaka, mniej zaawansowany gameplayowo, ale wykorzystujący tekturowe mechanizmy do wachlowania nas z kilku stron, żebyśmy w odpowiednich momentach czuli powiewy wiatru.

Ma sens pomimo niskiej rozdzielczości ekranu.

Nie należy spodziewać się, że z Labo VR w najbliższym czasie wyrośnie konkurent dla PS VR, Vive'a czy Oculusa. Ale biorąc pod uwagę to, że większość graczy wciąż ma w nosie każdy z tych zestawów, **decyzja Nintendo wydaje się słuszna. VR Kit jest tani, nie wymaga kabli i stworzono go z myślą o krótkich posiedzeniach**. Zanim zdąży nas zemdlić, zdejmujemy gogle – a raczej odsuwamy je od twarzy, bo strategicznie nie dołączono żadnego paska czy gumki. Można je sobie oczywiście dorobić, w końcu modyfikowanie Labo to część zabawy przewidziana przez Nintendo – ale w tej chwili nie ma to chyba większego sensu. Ten zestaw wirtualnej rzeczywistości powstał już po tym, jak wszyscy zorientowali się, że technologia ta nie ma na razie szans w starciu z tradycyjnym graniem. I to jest jego największa przewaga. ■ **spk**

PODSUMOWANIE

+ gry Nintendo w VR • cena • składanie jest super

− duża część minigierek to bzdety, których równie dobrze mogłoby nie być

OCENA –

Nowe na rynku

Bezpieczny jak Facebook

Firma przyznała, że przechowywała hasła ponad 500 milionów użytkowników Instagrama w zwykłym pliku tekstowym. I że mieli do niego bezproblemowy dostęp pracownicy firmy. Poza tym obiecała, że nie będzie już przy rejestracji nowego konta prosić o podanie hasła do obecnie używanej skrzynki pocztowej, co „dziwnym trafem" wykorzystywano do przeczytania maili i zebrania listy kontaktów.

www.facebook.com

Reklamy w TV

A dokładniej – w Android TV. Po ostatniej aktualizacji zaczęły się one pojawiać choćby w topowych telewizorach Sony. Ich użytkownicy nie przyjęli tego za dobrze (bo nie po to wydaje się grube tysiące, by potem jeszcze użerać się z dodatkowym syfem), a Japończycy, przepraszając, odpowiedzieli, że to nie ich wina, tylko Google'a... Cóż, Amerykanie mają z reklam 85% przychodu, ale nowy pomysł raczej nie przysporzy im fanów...

www.android.com

Kłopoty z ekranem

Przed premierą Galaxy X, który miał być pierwszym normalnie dostępnym w sprzedaży smartfonem ze składanym ekranem, Samsung rozesłał egzemplarze testowe. I choć wcześniej firma pokazywała film z robotem, który testował ekran, a ten przeżył aż 200 tysięcy „złożeń", zdjęcia padniętych wyświetlaczy zaczęły pojawiać się w internecie już po paru godzinach. Część z nich to wprawdzie problemy z użytkownikami, którzy specjalnie odrywali folię – czyli fizycznie niszczyli ekran, którego ta była jedyną warstwą ochronną, bo elastycznego szkła jeszcze nikt nie ma. Ale część egzemplarzy popsuła się teoretycznie bez powodu, od normalnego użytkowania. Jak jednak wykazało „śledztwo" przeprowadzone przez serwis iFixit, elastyczny OLED Samsunga jest niestety słabo zabezpieczony przed kurzem i piachem, a jedno ziarenko w nieodpowiednim miejscu wystarcza, by go zniszczyć. Efekt jest taki, że obecnie premiera Galaxy X została przełożona „na później" (bez podania konkretów), a iFixit zostało poproszone o wycofanie artykułu z rozkładania smartfona na czynniki pierwsze.

www.samsung.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wydania magazynu do druku.

Xiaomi Mijia M365 Black

Cena: 1650 zł | Dostarczył: Xiaomi | www.mi-home.pl

PARAMETRY • **Moc silnika:** 250 W • **Maks. prędkość:** 25 km/h • **Maks. kąt nachylenia terenu:** brak ograniczeń • **Zasięg jazdy:** ok. 30 km • **Czas ładowania:** 5 godzin • **Rozmiar kół:** 21,6 cm (8,5") • **Maks. udźwig:** 100 kg • **Inne:** pojemność baterii 280 Wh, ochrona przed przegrzaniem i rozładowaniem, system odzyskiwania energii, światła LED, szybkie składanie, tylny hamulec tarczowy, odporność na brud, kurz i zachlapanie (IP54), aplikacja na smartfona, dzwonek • **Wymiary:** wysokość 114 cm po rozłożeniu, 49 cm po złożeniu • **Waga:** 12,5 kg

Najpopularniejsza na świecie hulajnoga elektryczna. I trudno się temu dziwić, bo jest **solidna i banalnie prosta w obsłudze**. Wystarczy na niej stanąć jedną nogą, odepchnąć się drugą i można dodać gazu wajchą przy prawej manetce. Maksymalna prędkość to 25 km/h – aż za dużo, skoro w Polsce legalnie takim sprzętem można jeździć tylko po chodniku. Deklarowany zasięg to 30 km, rzeczywisty zależy od wagi kierującego i prędkości. Przy mojej masie (o kilka kilogramów niższej od maksymalnej dopuszczalnej) mogłem liczyć na około godzinę poruszania się w mieście, czyli 10-15 km. Czas ładowania (do pięciu godzin), zależy od ilości energii, która jeszcze w akumulatorach została. Informują o tym cztery diody na mostku kierownicy lub rozbudowana aplikacja, komunikująca się z hulajnogą przez Bluetootha. Wady? **Przydałaby się amortyzacja. Sprzęt jest też dość ciężki**, choć po złożeniu kierownica robi za wygodną rączkę.

Cena, adekwatna jednak do jakości i osiągów, jest też niższa od konkurentów, dlatego choć M365 tania nie jest, jeśli szukasz elektrycznej hulajnogi, lepszej nie znajdziesz. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

+ nie trzeba się specjalnie uczyć jeździć • wygląda jak sprzęt dla dorosłych • spory zasięg • wysoka prędkość maksymalna • hamulec tarczowy z tyłu • wbudowane oświetlenie • system odzyskiwania energii • solidna budowa • rozbudowana oficjalna aplikacja (są też nieoficjalne)

– brak amortyzacji • niezabawkowa cena

OCENA 9

Kawasaki KX-PRO 6,5D

Cena: 900 zł | Dostarczył: Kawasaki | kawasakisklep.pl

PARAMETRY • **Moc silnika:** 2 x 250 W • **Maks. prędkość:** 15 km/h • **Maks. kąt nachylenia terenu:** 30° • **Zasięg jazdy:** 15-20 km • **Czas ładowania:** 3 h • **Rozmiar kół:** 16,5 cm (6,5") • **Maks. udźwig:** 100 kg • **Inne:** akumulator litowo-jonowy 4400 mAh, ochrona przed przegrzaniem i rozładowaniem, IP54 • **Wymiary:** 58,4 x 16,8 x 17,8 cm • **Waga:** 10,1 kg

Hoverboardy w moim mniemaniu dzieliły się do tej pory na dwie kategorie – bardzo tanie i średnio nadające się do jazdy oraz boleśnie drogie i przyjemne w użytkowaniu. Sprzęt nadesłany przez Kawasaki zmienił to spojrzenie – oto **za 900 złotych dostałem hoverboard nie tylko wykonany z przyzwoitych materiałów, ale jednocześnie doskonale zachowujący się podczas jazdy**. KX-PRO 6,5D okazał się nie tylko bardzo zwrotny, ale też stabilny, nawet przy osiąganiu prędkości bliskiej maksymalnej. Oczywiście zaledwie 6,5-calowe koła dyskwalifikują go jako jeździk do ekspad po mieście – jednak przy odrobinie wprawy poradzimy sobie z niższymi krawężnikami. Zdecydowanym minusem jest na pewno waga urządzenia – przenoszenie nie jest niczym przyjemnym, nawet pomimo dołączonej do zestawu torby. Największym problemem KX-PRO 6,5D jest jednak ładowarka – trzeba bowiem pamiętać, by po każdym użyciu odłączyć ją od

prądu. Po pierwsze – absurdalnie się nagrzewa, po drugie – w innym razie nie zacznie ładować hoverboarda. To o tyle istotne, że napełnienie akumulatora trwa dłużej niż jego opróżnienie – około trzech godzin, przy maksymalnie 1,5-2h jazdy. Nie zmienia to faktu, że póki bateria nie wyzionie ducha, zabawa jest przednia. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania • torba w wyposażeniu • bardzo stabilny, jak na hoverboarda • absurdalnie zwrotny • świetny stosunek jakości do ceny

– waga • problemy z ładowaniem • słaba bateria

OCENA 8

Segway Ninebot S

Cena: 1900 zł | Dostarczył: Xiaomi | www.mi-home.pl

PARAMETRY • **Moc silnika:** 2 x 350 W • **Maks. prędkość:** ok. 20 km/h • **Maks. kąt nachylenia terenu:** 15° • **Zasięg jazdy:** ok. 22 km • **Czas ładowania:** 4 godziny • **Rozmiar kół:** 26 cm (10,5") • **Maks. udźwig:** 85 kg • **Inne:** akumulator litowo-jonowy 70 W, 18 650 Ah, ochrona przed przegrzaniem i rozładowaniem, czujnik światła, funkcjonalna aplikacja mobilna, inteligentne zabezpieczenia, tryb początkującego, kilka trybów jazdy, mechanizm samouczenia, światła LED i pozycyjne o zmiennej kolorystyce, IP54 • **Wymiary:** 59,5 x 54,8 x 26 cm • **Waga:** 12,8 kg

Do sterowania Ninebotem – połączeniem hoverboarda z segwayem – trzeba się przyzwyczaić. Z deski wystaje kikut rączki znanej z pełnoprawnych segwayów, który umiejscowiony jest między kolanami. I to właśnie naciskiem tychże skręcamy pojazdem. Kiedy już to wyćwiczymy, nie chce się z Ninebota schodzić. **Jest bardzo zwrotny, a przede wszystkim dużo stabilniejszy od innych tego typu urządzeń.** Dzięki 10,5-calowym kołom można nim pojechać po każdej powierzchni, a niestraszne mu także średnich rozmiarów krawężniki. Bateria wystarczy na około 20 km, a czas jej pełnego ładowania wynosi ok. czterech godziny. Producent zapewnia wsparcie techniczne w postaci aplikacji, która pozwala na sterowanie pojazdem (jeśli nikt na nim nie stoi), ustalenie limitu prędkości czy zmianę kolorów świateł LED na przodzie pojazdu. Kupiłbym Ninebota, gdyby nie jedna kwestia – cena. Dla wielu osób problemem może być także maksymalny udźwig. Przynajmniej w teorii, bo Ninebot utrzymał też cięższych jeźdźców, jednak nie sposób powiedzieć, jak wpływa to na jego długowieczność. Niemniej jednak – gdybym miał 2 tysiące złotych na wydanie na głupoty, to nie zastanawiałbym się ani chwili. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania • radzi sobie na każdym terenie • świetna bateria • tryb jazdy dla początkujących • dużo stabilniejszy od hoverboardów nawet po przekroczeniu maksymalnej prędkości • świetna dedykowana aplikacja z możliwością zdalnego sterowania

– cena • waga • na upartego – stosunkowo niewielki udźwig

OCENA 9

Nowe na rynku

Corsair Glaive RGB Pro

To mysz z trzema wymiennymi panelami bocznymi, które zapewniają pewny chwyt podczas grania. Najwyższe osiągi zapewnia jeden z najnowszych sensorów: Pixart PMW3391 o rozdzielczości 18 000 dpi (z możliwością zmiany czułości co 1 dpi). Trzystrefowe podświetlenie RGB współpracuje z systemem iCUE, co pozwala na synchronizację Glaive z innymi sprzętami Corsaira.

Cena: 349 zł
www.corsair.com

JBL UA Sport Wireless Flash

Bezprzewodowe słuchawki sportowe dla najbardziej wymagających użytkowników, które nie wypadają z uszu dzięki wkładkom Sport Flex Fit. Za mocne, basowe brzmienie odpowiadają 5,8-milimetrowe przetworniki, a na jednym ładowaniu słuchawki wytrzymują do pięciu godzin użytkowania. Czas ten wydłuża się o dodatkowe 20 godzin za sprawą etui ładującego.

Cena: 769 zł
www.jbl.com.pl

Adata UV350

Kompaktowy, ważący niespełna 6 gramów pendrive ze złączem USB 3.1 oferującym przesył danych z maksymalną prędkością do 5 Gb/s. Dodatkowo UV350 będzie wykorzystywał oprogramowanie UFDtoGO, które pozwala na kompresję danych, a także 256-bitowe szyfrowanie AES. W sprzedaży pendrive będzie w trzech wersjach: 16, 32 oraz 64 GB.

Cena: od 20 zł (za wariant 16 GB)
www.adata.com/pl

Magic Leap czyli magiczny miks

Pomieszał rzeczywistości: **Krigore**

Wchodząc do wrocławskiej siedziby firmy Nomtek, nawet nie przypuszczałem, że po trzech godzinach prezentacji możliwości okularów Magic Leap będę zbierał szczękę z podłogi. To sprzęt rodem z filmów science fiction, a jego zastosowaniem jest najczystsza rozrywka.

Żeby wytłumaczyć, czym jest zestaw Magic Leap, najprościej wyjść od pojęcia rzeczywistości wirtualnej – to technologia, która tworzy zamknięty, sztuczny świat, istniejący w zasadzie niezależnie od naszego, rzeczywistego. Magic Leap z kolei **to zestaw mixed reality – czyli rzeczywistości mieszanej, leżącej gdzieś na styku świata generowanego przez komputer i naszego**, jak najbardziej prawdziwego. Słowem: omawiana tu technologia to taka cyfrowa nakładka na to, co widzimy naszymi oczyma. Polem gry w tym przypadku jest twój pokój, korytarz, biurko, ściany i sufit. Przedmiotem gry zaś – co sobie tylko twórcy aplikacji wymyślą.

Ptaki w pokoju

Pierwszą grą, którą zobaczyłem, były Angry Birds – tu pokazane w konwencji FPS-a. By rozwalić obsadzoną przez świnie konstrukcję, musiałem chwycić procę, naciągnąć ją, wycelować i wystrzelić ptaka tak, by swym impetem rozbił klocki. Najdziwniejsze w tym wszystkim było jednak to, że wspomniana wieża zielonych chrumkaczy wyrosła na środku pokoju, a ja – chodząc po pomieszczeniu – mogłem jej się przyglądać, podchodzić do niej i się oddalać, i tym samym wybrać punkt, trafienie którego wyrządzi możliwie najwięcej szkód.

Zestaw Magic Leap One składa się z trzech elementów. Pierwszy to stacja bazowa – obła, nieco większa od zaciśniętej pięści, z wyżłobieniem w kształcie klipsa, co pozwala zaczepić urządzenie o pasek lub kieszeń. Przypomina nieco stareńkie discmany, a obudowa z tworzywa kryje podzespoły Nvidii oraz niewymienną baterię. Stacja ta łączy się przewodem z okularami wyglądającymi nieco jak gogle z materiałów reklamowych Cyberpunka. Oprócz okularów z przezroczystymi ekranami – po jednym dla każdego oka – zobaczymy tam szereg czujników odpowiedzialnych za mapowanie pomieszczenia i kontrolę pozycji urządzenia. To trochę jakbyśmy założyli sobie na głowę skrzyżowanie typowych gogli VR i Kinecta – tyle tylko, że wspomniany Kinect nie monitoruje bezpośrednio nas, lecz naszą pozycję względem pomieszczenia i przedmiotów dookoła. Całość zamyka urządzenie sterujące – mieszczący się w dłoni i przystosowany do wykrywania pozycji i orientacji pad z panelem dotykowym, spustem, bumperem, przyciskiem systemowym i paskiem LED. To wszystko zakładamy na siebie, chcąc zagrać.

Następnym krokiem jest zmapowanie pomieszczenia. To prosta i szybka czynność, która polega z grubsza na tym, że spacerujemy sobie po pokoju, oglądając wszystkie elementy wystroju wnętrza. Urządzenie tworzy wówczas w pamięci przestrzenną siatkę, rejestrując wymiary i odległości pomiędzy poszczególnymi obiektami. Tak przygotowane pole bitwy pozwala rozpocząć zabawę.

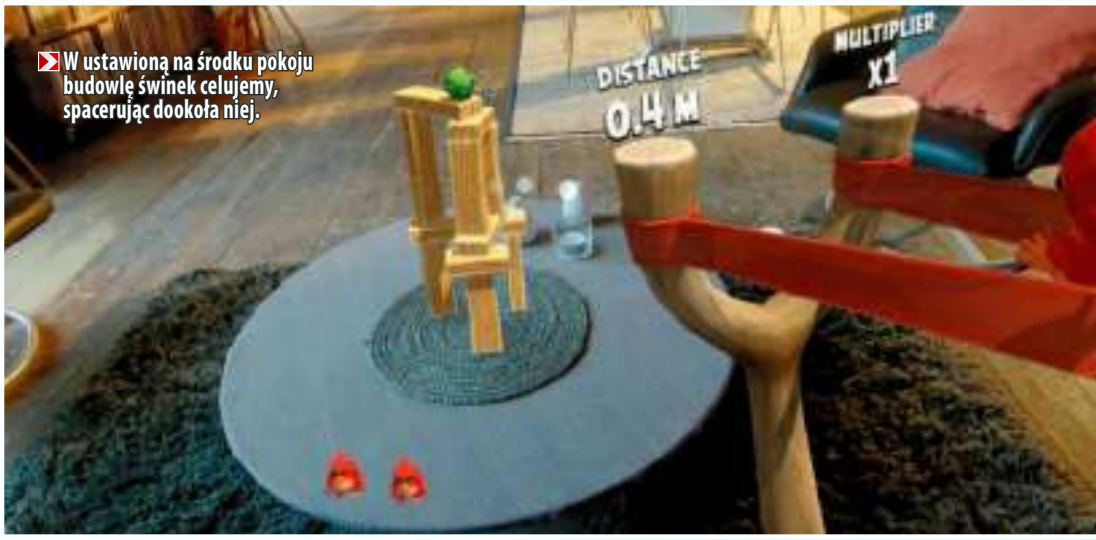
...i stała się magia

Najcudowniejsze w Magic Leapie jest to, że **wirtualne obiekty nie są**

Interfejs użytkownika może być „przyczepiony" do kontrolera, zawieszony na ścianie lub ustawiony na podłodze.

Żeby zmienić salę, w której odbijamy piłkę... po prostu przechodzimy do innego pomieszczenia.

w prostacki sposób nakładane na ekran w okularach, a zamiast tego precyzyjnie umieszczane w przestrzeni – w relacji do innych, rzeczywistych przedmiotów. Gdy rozłożymy wspomnianą wieżę z kloców w Angry Birds na środku pokoju, to ona będzie tam zakotwiczona podczas całej sesji – w jednym konkretnym miejscu, niezależnie od tego, w jaki sposób będziemy się poruszać po pokoju. Magic Leap One sprawia, że na naszym świecie pojawia się rodzaj wirtualnej nakładki, a obydwa te obrazy są tak dobrze ze sobą spasowane, że dochodzi niekiedy do zabawnych scen. Podczas gry w Dr. G. zapomniałem, że część tego, co widzę przez gogle, tak naprawdę nie istnieje. Próbując ustrzelić roboty przedzierające się przez portale do naszego świata, chciałem odruchowo przez taki nałożony na ścianę portal przejść... i oczywiście zderzyłem się ze ścianą. Niesamowita sprawa!



W ustawioną na środku pokoju budowlę świnek celujemy, spacerując dookoła niej.

To pierwsza wersja konkurencyjnego dla HoloLens urządzenia. Projekt powstał jako startup w 2010 roku. Od tamtego czasu **zyskał potężnych inwestorów, w tym – po fiasku okularów Glass – Google'a, AT&T, a także Alibabę**. Łączny fundusz rozwojowy, jakim dysponuje Magic Leap, wyniósł 2,7 mld dolarów, cały projekt zaś już w 2016 roku został wyceniany na 4,5 mld dolarów. Tak wielkie nakłady finansowe przekuto najpierw w koncept, potem w działający prototyp – co stało się nie tak dawno temu, bo pierwszy raz zestaw Magic Leap One pokazano światu w czerwcu 2018 roku. Sama firma z kolei jest amerykańską spółką odpowiadającą m.in. za projektowanie urządzenia oraz środowiska programistycznego, udostępniającą potem cały ekosystem partnerom. Stąd też wrocławska spółka Nomtek i okulary Magic Leap na Dolnym Śląsku – a my mogliśmy skorzystać z zaproszenia i zobaczyć, jak to wszystko działa w praktyce.

To jakby cyfrowy świat wstrzyknięty do naszego.

Piłka i kreatywność

Wspomniane Wkurzone ptaki to niejedyny projekt, który powstaje na tę futurystyczną platformę. By zobaczyć, że Magic Leap One nadaje się również do nieco dynamicznejszej zabawy, zagrałem w B-all One. Pierwsza europejska (powstająca we Wrocławiu) produkcja to wymagająca sporo ruchu odmiana squasha, w której odbijamy wirtualną piłkę od ścian naszego pokoju – po uprzednim ich zmapowaniu, rzecz jasna. System jest na tyle czuły, że potrafi zidentyfikować filary na ścianach, ciągi wentylacyjne, wnęki, szafki, ba, nawet takie szczegóły jak niewielkie obrazy, i uwzględnić to wszystko przy wyliczaniu trajektorii piłki. Nie ma też problemu, by podkręcić tempo: pad i cały system są bardzo czułe na przyspieszenie, jeśli więc tylko chcemy się spocić, wystarczy mocniej uderzyć kontrolerem-rakietką w przelatującą piłkę – wówczas w mgnieniu oka pokona ona dystans do ściany, odbije się i powróci zgodnie z prawidłami fizyki.

Magic Leap One nadaje się również do kreatywniejszej pracy i zabawy. Największą frajdę sprawił mi Create – czyli z grubsza kuzyn Minecrafta, który pozwala skorzystać z gamy obiektów i półproduktów, by po prostu się bawić, układając je wedle fantazji. Kilkoma szybkimi ruchami zmieniłem pokój w las zamieszkany przez rycerzy i dinozaury. Nad nim unosiły się chmury strzelające piorunami, a także puszczony samopas astronauta. Oprócz tego program daje możliwość tworzenia bardziej zaawansowanych konstrukcji z różnych przełączników, rur, klocków itd. Słowem – zamienia pokój w sporych rozmiarów realno-wirtualną piaskownicę, która pozwala zagospodarować biurko i podłogę wedle uznania.

Niby przy zabawie z Magic Leap One korzystamy z kontrolera – w interakcje jednak można wchodzić także za pomocą samych dłoni. Sprzęt rozpoznaje gesty i wykrywa próby dotknięcia wirtualnych obiektów. Przekłada się to na różne reakcje – najczęściej chodzi o uruchomienie jakiejś funkcji, pociągnięcie wajchy, zapoczątkowanie określonego w danym programie procesu. W ten sposób np. wchodziłem w interakcje ze światem Tónandi – gry przygodowej ukierunkowanej na doświadczanie świata i muzyki. Swoją drogą, w tym przypadku okazało się, że Magic Leap One świetnie radzi sobie z dźwiękiem przestrzennym, a obiekty da się usłyszeć w ściśle określonym miejscu naszego pokoju i po prostu kierować się w grze wrażeniami słuchowymi. Świetna sprawa!

Magia po raz pierwszy

Przy wszystkich tych zachwytach nie sposób jednak przeoczyć faktu, że mamy do czynienia z pierwszą wersją urządzenia i postęp technologiczny powinien przynieść liczne usprawnienia. Przede wszystkim – **ekrany. Na razie każdy z nich ma rozdzielczość HD i zapewniają umiarkowane pole widzenia** – co może stanowić problem przy wyjątkowo dynamicznych tytułach. O dziwo, sama rozdzielczość nie przeszkadza zbytnio – być może dlatego, że Magic Leap korzysta z własnej, opatentowanej technologii pozwalającej na wyświetlanie obrazu bezpośrednio na siatkówce oka użytkownika. Czas pracy na baterii wynosi do trzech godzin. Również odległość skanowania jest stosunkowo niewielka – to w praktyce ok. ośmiu metrów. Wystarczy do typowych pomieszczeń, ale już na większe i na otwartą przestrzeń może być za mała. Zresztą w tym ostatnim przypadku prawdopodobnie przeszkodą będzie ostre światło. Sprzęt umiarkowanie radzi sobie też z wykrywaniem szyb.

Ponownie jednak: w przeciwieństwie do tworzonych z myślą o biznesie i wydanych już w dwóch wersjach HoloLens Magic Leap One to sprzęt zupełnie świeży, który – jak ufam – ma wiele przed sobą. A za sobą – największych gigantów z Google i AT&T na czele. **Kiedy wersja komercyjna? Najszybciej w 2021 roku, a może i później.** Na razie na terenie USA i nie tylko jest dostępny w wersji Creator Edition – czyli z grubsza w edycji rozwojowej, przeznaczonej raczej dla firm i entuzjastów tematu mixed reality. Cena zwala z nóg: to niemal 2300 dolarów. Do czasu premiery wersji sklepowej urządzenie powinno jednak stanieć kilkukrotnie. |CDA|

SPECYFIKACJA TECHNICZNA

Procesor: Nvidia Parker (2 rdzenie Denver 2.0 + 4 rdzenie ARM Cortex A57) • **GPU:** Nvidia Pascal (256 rdzeni CUDA, wsparcie dla OpenGL 4.5, Vulcan, OpenGL ES 3.3+) • **RAM:** 8 GB • **Pamięć wewnętrzna:** 128 GB • **Łączność:** Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11ac/b/g/n, USB-C • **Zasilanie:** niewymienna bateria litowo-jonowa, do 3 godzin pracy, waga 415 g • **Okulary:** dwa półprzezroczyste ekrany 1280 x 960, pole widzenia 40° horyzontalnie i 30° wertykalnie, dźwięk przestrzenny, waga 325 g • **Kontroler:** haptyczny, 6DoF – śledzenie pozycji i orientacji, trzy przyciski + touchpad, pierścień LED, wbudowana bateria, do 7,5 godziny pracy

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Dzisiaj w AR sporo listów o tematyce najróżniejszej – ot, klasyczna mieszanka firmowa. Klasycznie też apeluję o zasilanie tej rubryki listami, e-mailami, wpisami na Facebooku na fanpage'u redakcji i moim własnym. Bo bez was ona nie ma racji bytu, a ja będę w (od)bycie. A to żadna atrakcja! :) A poza tym – miłej lektury!

DLACZEGO?!

Mam takie krótkie pytanie,

Nie przejmuj się, z krótkim pytaniem można żyć, zresztą długość ponoć nie ma znaczenia.

Może wyjaśnicie mi tę kwestię (podejrzewam, że nie tylko ja sobie zadaję to pytanie OD LAT) skoro znacie się dobrze na temacie komputerów siłą rzeczy, a przynajmniej niektórzy z Was, którzy robią konfiguratory. Zainspirowałem się ostatnim megakonfiguratorem laptopów. Przeglądam sobie te lapki, w których są najlepsze procesory, karty graficzne, dyski HDD, SSD, zasilacze, wiatraczki, płyty główne, po prostu WSZYSTKO i to wszystko mieści się w takiej cieniuteńkiej podstawie, a przecież to są naprawdę solidne komponenty.

9kier: Dlatego jak słyszę, że na laptopie to przecież można co najwyżej w indyczki, to śmiać mi się chce. Zwłaszcza że takie choćby nowe GeForce'y to już nie okrojone, mobilne wersje.

Allor: Niestety, nie wszystko. Laptopów, w których masz desktopowe CPU, jest kilka – takich z desktopowym (czytaj: wydajnym i cichym) chłodzeniem wcale nie więcej. A i z wydajnością tak różowo nie jest, chyba że cena nie gra roli.

I tu moje pytanie, które spędza mi sen z powiek – to PO CH...olerę blaszaki wciąż są takimi GIGANTYCZNYMI PUDŁAMI??? Przecież tam jest dokładnie TO SAMO, a przynajmniej może być. Dlaczego by nie zrobić małych puszek w stylu Steam Boxa tylko wszyscy się upierają przy tym gigantycznym, ciężkim złomie? Mamy 2019 rok, monitory od dawna nie są z „dupą", a często są tak cienkie, że prawie ich nie widać od boku, a jednostki centralne? 100 lat za Murzynami!

Zzzzing! Zzzzing! Nasza AI raportuje mowę nienawiści! Zzzzing! Zzzing!

MrJedi: Za dużo kofeiny w owsiance?

Allor: Ale chcesz czegoś małego, ślicznego i leciutkiego, czy czegoś, co poradzi sobie z graniem w duże produkcje po kilka(naście) godzin dziennie, na wysokich detalach, przez kilka najbliższych lat? Co się zaś tyczy Steam Machines – nie ma następców, bo to było a) drogie, b) stosunkowo wolne, c) nie dawało za dużych możliwości rozbudowy.

Od lat takie samo wielkie, mosiężne badziewie.

9kier: W walce o tytuł „master race" pecety zastraszają przeciwników masą jeszcze przed wejściem na ring.

Mosiężne?! Steampunkowiec jesteś, czy jak?

Allor: Akurat w kwestii mosiądzu zmieniło się ostatnimi laty bardzo dużo. Teraz królują szkło i RGB.

Chciałem sobie kupić PC, ale dobrze wiem co to znaczy przewozić/przenosić to chromolone WIELKIE PUDŁO, a niestety czasem się zdarza, że muszę być mobilny.

Maciek „Rabo" Rabenda

9kier: Całkowicie rozumiem. Potrzebuję mobilnego sprzętu, żeby się ruszać z fotela na łóżko, a czasem nawet na balkon!

Allor: Jeśli chodzi o przenoszenie, to po prostu wybierz mniejszą obudowę, są nawet takie z wbudowaną rączką. Nie wpłynie zbytnio ani na cenę, ani na wydajność, ani na możliwość rozbudowy w przyszłości. A jeśli kasa nie gra roli, są jeszcze gotowe minipecety, w tym wielkości konsol, oraz gamingowe laptopy. Wszystko zależy od tego, jakiej oczekujesz wydajności i ile masz na to kasy.

CIESZY MNIE...

...że redakcja szuka klucza do ratowania czasopisma. Powrót Siekiery i działu „Kaszanka", „GameWalker", odważna decyzja o zrezygnowaniu z płyty (mimo zobowiązującego tytułu pisma!) to oznaka, że CDA nie chce poddać się tak łatwo. I dobrze, bo to pismo zawsze kojarzyło mi się z pewną pionierskością, nietypowością, „szaleństwem"... A jest wiele pism, które obecnie dogorywają i nic z tym nie robią. Kłopot w tym, że czas gazet, czasopism (zwłaszcza przeznaczonych dla młodszych czytelników) kończy się... Kiedyś zapytałem dzieci w szkole podstawowej, czy znają tytuły jakichś gazet, czasopism. Odpowiedziały, że znają. Są to: „Lidl", „Biedronka"... Internet zapewne wniósł wiele dobrego, jednak dla mnie, miłośnika spędzania wolnego czasu w salonikach prasowych, oznacza również kres czasopism. Wszystkiego dobrego dla redakcji, w końcu nadzieja umiera ostatnia.

No nie wiem, jak młoda Nadzieja nie uważa na przejściu, to może ją samochód przejechać.

Mam nadzieję, że CDA jeszcze czymś zaskoczy. Przez te lata zrobiliście dla polskich czytelników wiele dobrego; bardzo dużo Wam zawdzięczam! Powodzenia!

Spooky Albert

Nadzieja stanowczo zaprzecza, żebyś ją kiedykolwiek miał. Zresztą ma chłopaka.

MrJedi: Choć straszny z niego głupek.

BŁĘDY

Ostatnimi czasy w piśmie mnożą się błędy. Nie mówię tu o literówkach tylko takich babolach większego kalibru. Numer 13/18 posłuży za przykład. Zaznaczę, że czasopisma nie czytam od deski do deski a błędów nie wyszukuję, tylko same wyłażą w trakcie czytania.
1. News „Diabelska zamieć", cytuję: „zapowiedź wielu rozszerzeń do gier Blizzarda m.in. Heartstone, League of Legends (!!!), i World of Warcraft." No nie przystoi pisać czegoś takiego, no chyba że gdzieś w innym newsie jest informacja o przejęciu Riot Games przez Blizzarda.

Right. Ale patrz: wstępniak w 01/2019... Tym niemniej – kajamy się. Jesteśmy tylko ludźmi, czasem coś oczywistego schrzanimy, a potem patrzymy po sobie ze zdumieniem „jak to mogło przejść, dlaczego nikt z nas wtedy tego nie zauważył?". (Z drugiej strony jeśli kiedyś będziecie przez parenaście godzin non stop czytać, czytać, czytać kolejne wydruki, to wtedy zrozumiecie, że po jakimś czasie nawet teza, że 2 x 2 = 7, przestaje dziwić).

MrJedi: Sami widzicie, nadmiar czytania ogłupia. Szach mat, czytelnicy.

2. Gra Bee Simulator: „Statystyczna pszczoła w trakcie swojego życia zbiera ilość pyłku pozwalającą na wyprodukowanie 1/12 łyżki miodu." Tak dla informacji autora, pszczoła zbiera NEKTAR, a pyłek roznosi między roślinami zapładniając je. To już nawet nie jest błąd tylko WIELBŁĄD, dodatkowo może utwierdzać takie informacje u tych co młodszych czytelników (coś jak jedzenie jabłek przez jeże).

Pyłek nie tylko roznosi, bo też go zbiera, a potem w ulu wytwarza się z tego tzw. propolis (kit pszczeli), substancję bardzo cenioną w medycynie i kosmetologii z uwagi na jej działanie odkażające i odżywcze. Oczywiście masz rację, że miód powstaje z nektaru (acz nie tylko, bo są też inne składniki, jak np. spadź – słynny miód spadziowy! – czy soki roślinne), a nie pyłku, co niniejszym sprostowujemy. Ostrzegamy też, by nie traktować CDA jako podręcznika do nauki czegokolwiek, gdyby ktoś tego jeszcze nie wiedział. W razie czego pretensji o oblaną maturę (jeśli będą w tym roku) czy nieobronioną magisterkę nie uznajemy.

Znalazłem, jeszcze kilka mniejszych, ale niewartych wzmianki baboli, a to tylko ten numer. W poprzednich też były, ale nie na tyle wielkie, żeby zmusić mnie do napisania maila. Wytykam, nie w celu krytyki samej w sobie, tylko, żeby zaznaczyć problem.

Equisetum

Spoko. Od rzeczowej krytyki jeszcze nikt w redakcji nie umarł. Czego nie mogę powiedzieć o krytykujących CDA... Wania, jest robota!

MrJedi: Wania już wie, kończy śniadanie i poleruje toporek ściereczką z mikrofibry.

Rano kończy śniadanie, po południu antyfanów.

KONKURS GRZBIETOWY

Ogłaszamy doroczny konkurs na teksty stworzone z literek umieszczonych na grzbiecie rocznika 2018. Zasady są proste – używamy w tym celu tylko tego rocznika i nie można wykorzystać dwóch egzemplarzy tego samego wydania. (Uwaga – symbolu „@" można używać jako odpowiednika „a" lub „ą"). Fotki owych tekstów nadsyłajcie e-mailem na adres redakcji do końca 2019 roku. Autorzy opublikowanych na łamach AR tekstów otrzymają upominki.

Nadesłali: Mashlak, Maqumba oraz Wojtas

PIĘKNA PRZYSZŁOŚĆ, KTÓRA NIE NADESZŁA...

Złapałem się ostatnio na tym, że większość tzw. czasu „po pracy" spędzam na działaniach związanych z odtwarzaniem przeszłości: oglądam na YouTube czołówki seriali animowanych z dawnych lat, przeglądam stare magazyny (nie tylko te komputerowe) lub oglądam filmy na zakupionym na allegro odtwarzaczu video. Czasem oglądam reklamy z lat 90-tych, a nawet odgrzebałem kolekcję figurek z serii Transformers i G.I.JOE i wróciłem do spotkań w gronie znajomych przy grach RPG. Czy to jakiś rodzaj kryzysu wieku średniego? Czy to odreagowania na zawód związany z dorośnięciem lub (o zgrozo) reakcja na fakt, że nie dorosło się wcale?

MrJedi: Dorosły to też dziecko, tylko starsze. Dobrze je w sobie odnaleźć, oby tylko – cytując zacnych klasyków – nie tak jak Kaligula.

9kier: Jak się tęskni za przeszłością, to znaczy, że teraźniejszość nie jest wystarczająco atrakcyjna. Może warto się rozejrzeć za ciekawszymi znajomymi lub nowymi sposobami spędzania czasu, np. jakimś świeżutkim, interesującym hobby?

Czym dłużej myślę o powodach, dla których oglądamy się w przeszłość, tym bardziej dochodzę do wniosku, że nie chodzi o to, że nie dorośliśmy, że pozostaliśmy w pewnym stopniu dziećmi. Stoję na stanowisku zgoła odmiennym: dorośliśmy, ale wracamy do przeszłości, bo teraźniejszość, która byłą naszą przyszłością w czasach dzieciństwa, rozczarowała nas. Przyszłość powinna przynosić rozwój. Nie tylko technologiczny – który stał się faktem – ale też intelektualny. Rozwój intelektualny, który w mej opinii legł w gruzach. Jestem przekonany, że większość z was, którzy dziś stanowią pokolenia 30/40-latków, podskórnie czuje, że to poszło nie w tym kierunku co trzeba. Zamiast pokolenia, które miało tworzyć kolonie na Księżycu, czerpać radość z możliwości jakie dał nam świat bez granic w sieci i w realu, ugrzęźliśmy w bagnie technologicznego ale i socjologicznego bełkotu. Antyszczepionkowcy, płaskoziemcy, palenie książek, ludzie dumni z tego, że nienawidzą kogoś...

9kier: Pocieszę Cię, że kilkaset lat temu odsetek płaskoziemców był jednak prawdopodobnie wyższy niż obecnie. :) Z rozmaitymi stosami pewnie było podobnie.

Może wracamy do retro-świata, bo potrzebujemy odskoczni, powrotu do czasów gdy wszystko było dużo prostsze, miało swój porządek, więcej pokładów szczęścia, oczekiwania, ekscytacji? Gdzie miało się paczkę prawdziwych przyjaciół, którzy jak bohaterowie „Stranger Things" poszliby za tobą w ogień. Mieliście podobne wrażenia? Oczekiwaliście tej nadchodzącej wielkimi krokami przyszłości, rozwoju nie tylko techniki, ale i człowieka, albo raczej: człowieczeństwa? Ja tak. Nie doczekałem się tego. Mam fajną pracę, kochającą żonę i dzieciaki (i nie: nie mam depresji, niczego nie paliłem, ani nie piłem ani nie nazywam się Adam Miauczyński);). Napisał to facet, który po prostu łapie się za głowę gdy włącza wiadomości, czyta gazetę codzienną czy odpala newsy w Internecie. Nie taki miał być ten świat i to mnie zwyczajnie wkurza! Moje nadzieje zostały rozwiane przez rzeczywistość i może właśnie dlatego tak bardzo lubię wracać do czasów oczekiwania na przyszłość, która nigdy nie nadeszła.

J.D.

Cóż mam tu powiedzieć? Po prostu się pod tym podpisuję oburącz. Choć doceniam internet, czytnik e-książek, smartfony, 50-calowe telewizory 4K, streamowanie muzyki i masę innych rzeczy, o których – dzieckiem będąc – nawet nie śniłem, że będą i będę je miał. Więc też nie jest tak do końca, że „wszystko poszło nie tak". Ale że sporo, to i owszem...

O AI

Korzystając z dyskusji, która tu rozgorzała, chciałem skrytykować tak merytorycznie jak tylko potrafię list kolegi Wojtka nt. sztucznej inteligencji w AR 02/19. Kolega pisze: „(...) byt inteligentny zmienia się w czasie. W nośniku białkowym to zapamiętywanie, wnioskowanie, a potem dziedziczenie. Proces powolny, połączony z przenoszeniem wiedzy do następnego bytu (dzieci)". (Podkreślenia moje.) Pogląd że cechy nabyte (tutaj wiedza) przekazywane są potomstwu nie jest nowy. Nosi nazwę lamarkizmu (od twórcy teorii Jean-Baptiste de Lamarck'a) i został sformułowany w XVIII wieku jako pierwsza ma-

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Obydwa kostiumy zostały wykonane własnoręcznie w domowych warunkach. Koszt każdego zamyka się w kilkuset złotych, a wykonanie ich zajęło kilkadziesiąt roboczogodzin. Niewielka część elementów to przerobione rzeczy znalezione w tzw. lumpeksach, większość jednak zrobiłem sam z kupionych materiałów. Maska Revana to w 90% karton po pizzy. ;)

Zamaskowana postać to moja interpretacja Dartha Revana. Drugi, całkowicie czarny kostium powstał na podstawie odrzuconej grafiki koncepcyjnej przedstawiającej Luke'a Skywalkera walczącego po Ciemnej Stronie Mocy. Obydwa kostiumy oczywiście z uniwersum Gwiezdnych Wojen.

Cosplayer: Wojciech Latosiński, www.facebook.com/wojciech.latosinski.7
Postacie: Darth Revan (Knights of the Old Republic), Luke Skywalker po Ciemnej Stronie Mocy,
Zdjęcia: Divbor Foto Studio (www.facebook.com/fotostudiodivbor/), Foto.Eremius (https://www.facebook.com/foto.eremius/)

terialistyczna teoria ewolucji. Jest to jednak teoria błędna. Cechy nabyte nie są przekazywane potomstwu. Jest na to wiele kontrprzykładów i wiedza jest jednym z najlepszych – np. moi rodzice znają rosyjski, ale ja nie odziedziczyłem tej wiedzy po nich. Żeby mówić po rosyjsku musiałbym się go sam nauczyć.

MrJedi: *Niedługo będziemy po rodzicach dziedziczyć subskrypcje automatycznych tłumaczy, więc się jakoś to ewolucyjne niedociągnięcie załata.*

(...) Odniosę się jeszzcze do ostatniego paragrafu listu, czyli wizji tego jakie to zło zgotuje nam SI. (...)Bardzo polecam obejrzenie wykładu pt. „Machine learning failures – for art!" (https://youtu.be/yneJIxOdMX4), który świetnie pokazuje że dzisiejsza sztuczna „inteligencja" to jedynie zbiór sztuczek matematycznych które z prawdziwą inteligencją (czy też świadomością) nie mają nic wspólnego. Warto natomiast pochylić się nad rzeczywistymi zagrożeniami które istniejące algorytmy SI stwarzają już dzisiaj (bądź stworzą za góra kilka lat). Przede wszystkim dają one rządom możliwość kontrolowania obywateli na niespotykaną dotąd skalę, np. śledzenie osób na ulicach dzięki rozpoznawaniu twarzy czy analizowanie rozmów telefonicznych dzięki rozpoznawaniu mowy.

Przepraszam, ale to nie algorytmy winne, a ludzie, którzy je w ten sposób wykorzystują. Nóż nie jest winien tego, że ktoś nim zabija innego człowieka, bo to tylko narzędzie.

MrJedi: *Chyba że mówimy o Zygfrydzie Scyzoryku, kumplu Wani.*

Ponadto już dzisiaj właściwie wszystko co oglądamy w sieci (wyniki wyszukiwania w Google czy na YT, reklamy na FB, rekomendacje na Amazonie) jest dobierane przez algorytmy sztucznej inteligencji. Do czego może doprowadzić manipulacja tymi algorytmami widzieliśmy przy okazji afery Cambridge Analytica. Tak że jest się czego bać już dzisiaj, bo nawet te kulawe algorytmy SI którymi dysponujemy są wystarczająco potężną bronią którą jedni ludzie mogą wykorzystać przeciwko innym.

Janek

Mimo wszystko póki co bardziej boję się ludzi niż AI....

MrJedi: *A ja się bardziej obawiam ludzi bez I.*

PRZEPOWIEDNIA

Drogie DVD-Action. Cieszę się, że dajecie już 3 płyty DVD i 7 CDków do każdego numeru. Ale chciałbym, abyście dawali 4 DVD i 10 CD co numer. Aha: i obniżcie cenę do starej: 189.99 zł. Za co płacimy te 199.99 zł miesięcznie?!

Wyjaśnienie: powyższy tekst nie jest (wbrew pozorom) bełkotem szaleńca. Jest dopełnieniem przepowiedni. W numerze 49 (6/2000, AR, s. 191, odpowiedź na list „Więcej, więcej, więcej...") Smuggler prorokował, że dokładnie taki list pojawi się w numerze 6/2019. Pozdrawiam i życzę (bo przecież jesteście w „okresie" urodzinowym) wielu kolejnych lat w branży.

DL Horus

Jak widać, prorok ze mnie jak z koziej rzyci waltornia. Dlatego, gdy jacyś politycy obiecują wam złote góry za lat 5-10, gdy tylko pozwolicie im porządzić, to pamiętajcie, że oni są dokładnie tak samo dobrzy w swych proroctwach jak ja. Z tą drobną różnicą, że ja choć troszkę wierzyłem w to, co wam obiecywałem...

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER
WYSTĘP GOŚCINNY: ***ALLOR***

Zilustrował Marek Lenc

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 3 czerwca 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

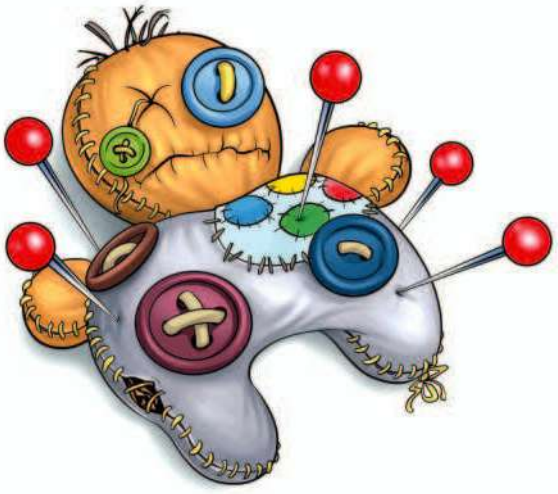
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Dyrektor generalny Epic Games, Tim Sweeney, oświadczył, że jeśli Steam zmniejszy swoją marżę (udział w przychodach ze sprzedaży) z 30% do 12%, to Epic zrezygnuje z gier na prawach wyłączności. Podobno odpowiedź Gabe'a Newella brzmiała: „Nie ma sprawy, zrobię to w trzy minuty po tym, jak na EGS wstawisz to wszystko, co od dawna jest na Steamie i czego domagają się od was gracze: fora, sejwy w chmurze, sortowanie, zabezpieczanie i weryfikację kont"... I ma spokój na parę lat.

Zarząd CD Projektu deklaruje, że wypłaci akcjonariuszom dywidendę w łącznej wysokości 101 mln zł. Z czego pewnie 60 baniek jednej osobie?

CD Projekt Red otwiera własny sklep z gadżetami z gier, o jakże oryginalnej nazwie CD Projekt Red Store! Będziemy bojkotować, jeśli w asortymencie nie znajdą się dmuchany jednorożec ze wzmocnionym grzbietem oraz książka „Geralt z Rivii – Fraszki zebrane".

Facebook przetwarzał dane ze skrzynek mailowych bez wiedzy i zgody użytkowników, tzn. wykorzystał dane blisko 1,5 miliona osób – chodziło tutaj głównie o kontakty zapisane w ich skrzynkach mailowych. Jesteśmy w szoku... że takie praktyki tego molocha jeszcze kogokolwiek zaskakują.

Niesławny szef Gearboksa, Randy Pitchford, twierdzi, że „za 5 lub 10 lat Steam może być umierającym sklepem", a gracze narzekający na Epic Games Store „mogą sobie jęczeć". My twierdzimy, że za 5-10 lat wciąż będziemy pamiętać o tym, jak wielką wtopą było Aliens: Colonial Marines, jakkolwiek głośno Randy by nie jęczał.

Właściciel kanału Laplanet Arts na YouTubie stworzył komputer ze starych części z laptopa oraz... makaronu. Sprzęt działa i nawet da się na nim uruchomić niektóre gry. Prawdopodobnie same kaszanki.

Nepal zabronił właśnie, pod groźbą więzienia, grania w PUBG-a, gdyż „w innych krajach miało miejsce wiele szokujących wydarzeń związanych z tą grą. Zdecydowaliśmy się więc na zakazanie jej, zanim w Nepalu wydarzy się coś równie niefortunnego". Wszyscy czterej nepalscy gracze są tą decyzją bardzo rozżaleni.

EA deklaruje z dumą, że Star Wars Jedi: Fallen Order będzie tytułem nastawionym na singla, a przede wszystkim nie będzie w nim mikrotransakcji i loot boksów. Wow! Niesamowite! A wiecie, że socjalizm zdefiniowano kiedyś jako ustrój, który bohatersko walczy z problemami, które sam stworzył?

Singapurska edycja Men's Health zaprasza do lektury okładką z Kratosem. Na łamach czasopisma możemy przeczytać, jak wyrzeźbić ciało na wzór boga wojny. Ponoć wśród szybkich podpowiedzi znajdziemy tam m.in.: „poproś boga wojny o moc, zabij go, stań się bogiem wojny, zniszcz grecki panteon, zapuść brodę i przeprowadź się do Skandynawii".

Bethesda wprowadza do Fallouta 76 itemki znacznie ułatwiające grę (zestawy naprawcze), za które można zapłacić prawdziwymi pieniędzmi. Tym samym złamano daną kiedyś graczom obietnicę, że w Atomic Shopie będzie można kupować tylko przedmioty kosmetyczne. Wydawca tłumaczy, że to na życzenie fanów. Jak mawiał Lord Vader: „zmieniam naszą umowę i módl się, bym nie zmienił jej bardziej". Bo czemu by nie sprzedawać tam też łatek do tej gry? Oczywiście na życzenie fanów.

„Rok 2018 uważam za bardzo udany", pisze do inwestorów prezes CI Games, podsumowując 12 miesięcy, w czasie których jego firma wykazała stratę blisko 23 mln zł. Oczywiście rozumiemy, że owe straty to także efekt inwestycji w nowe gry itd. Zastanawiamy się tylko, czy życzenia jeszcze większych sukcesów w 2019 roku są tu na miejscu.

Todd Howard z Bethesdy najwyraźniej pozazdrościł Markowi Tymińskiemu optymizmu i entuzjazmu. Podczas PAX East stwierdził, że „Fallout 76 to wielki sukces pomimo licznych problemów". A to dlatego, że „mamy ogromną bazę milionów graczy, którzy dzielą się z nami wrażeniami". Też chcieliśmy się podzielić z nim swymi wrażeniami, ale wyszedł nam długi i zdecydowanie niecenzuralny post.

Projektant poziomów Cyberpunka 2077 zapewnił, że misje w tej grze nie mogą skończyć się niepowodzeniem. Pracownicy studia zastanawiają się bowiem, „jaka jest najgłupsza rzecz, którą może zrobić gracz", a potem przygotowują odpowiednie do tego zakończenia zadań. Wyzwanie przyjęte! Przypomina się tu dowcip o Polaku, który dostał dwie metalowe kulki, z czego jedną zgubił, a drugą zepsuł. ***[Smg & enki]***

Gabe Newell jest tak wielki, że jeden z chińskich producentów majtek umieścił na opakowaniu jego fotkę. Jedno jest pewne – w środku na pewno nie będzie trzech par gatek.

Interesująca propozycja dla zamożnych masochistów. Zwracamy uwagę na otwory na wysokości głowy, do odprowadzania potu i łez. Głównie łez.

KINGUIN
WCHODZI DO GRY
W jakiej grze dziś wylądowałem?
W grze? To pustkowie...
O, NPC...
Enpe-co?
Jestem Nyra.
Niedożywiona...
Obszarpana...
Licz się ze słowami, PULPECIE!
...i twarda.
Czyli postapokalipsa!
Mhm... Było miło, ale nie sądzę, żebyś przetrwał tu do jutra.
Już to słyszałem.
NIEEEE!!!
Dobra, Nyra...
Pokaż mi ten swój świat!
K... Kim ty jesteś?
Bohaterem?
Lepiej, dzieciaku.
JESTEM GRACZEM!

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz na stronie 130.

KLUCZ AKTYWACYJNY
gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

Potyczki planetarne są dobrze rozwiązane.

PEŁNA WERSJA GRY EN

SANDBOX • RPG-RTS-STRZELANKA-TEKSTÓWKA • KOSMOS

12+ **PRODUCENT:** KATAURI INTERACTIVE **MULTI:** BRAK **PC:** WIN XP SP3, INTEL PENTIUM 4 2,5 GHZ/AMD ATHLON XP 3200+ 2,2 GHZ, 1 GB RAM, GEFORCE 7800 GT 512 MB/RADEON 1800 PRO 512 MB

Mapka z rozkładem sił w galaktyce.

Nie jest to wbrew pozorom remaster pierwszej odsłony kultowej serii Space Rangers. To pełny remake drugiej jej części, Dominators, wraz z dodatkami zawartymi pierwotnie w rozszerzeniu Reboot. A to oznacza, że ten **jeden z największych i najciekawszych kosmicznych sandboksów, łączący elementy role-playing i strategii w czasie rzeczywistym, ale także zręcznościówek i strzelanek**, jest tym samym jeszcze większy. Przy okazji jego twórcy z Katauri Interactive radykalnie zmodernizowali oprawę gry, dzięki czemu można grać w wysokich rozdzielczościach i cieszyć się wygładzonym 3D także w potyczkach planetarnych.

Kampania fabularna A War Apart rozpoczyna się wyborem postaci spośród kilku ras – ludzkiej i obcych – i archetypów: od wojownika, przez najemnika, kupca, po korsarza i pirata. Każdy z wyborów ma swoje zalety i wady, które można próbować zniwelować, dokonując korekt w ustawieniach w zasadzie każdego z aspektów rozgrywki – od agresji wrogów, po prędkość skoków. Jedynym, co w grze mamy ustalone z góry, jest to, że gracz jest kosmicznym strażnikiem wplątanym w konflikt pięciu cywilizacji Koalicji Inteligentnych Form Życia i zagrażającym jej robotycznym dominatorom. Dodatkowo w wersji HD pojawiła się frakcja piracka, która usłyszała kiedyś powiedzenie, że gdzie dwóch się kłóci, trzeci korzysta, i usiłuje ugrać coś dla siebie.

Największą siłą Space Rangers HD: A War Apart jest swoboda, z jaką możesz realizować swoje kosmiczne ambicje. Tylko od ciebie zależy, czy poświęcisz się eksploracji, handlowi, czy jednak skupisz na walce w kosmosie i na powierzchni planet. Częścią pakietu dodaną przez Katauri są dodatkowe scenariusze bojowe, w których gra staje się pełnoprawnym RTS-em lub strzelanką. Z drugiej strony całkowicie zatopić się można w dodatkowych scenariuszach fabularnych w postaci przygodówek tekstowych, w których ściana tekstu bije za ponad 9000. Nawiasem mówiąc, właśnie taką postać przyjęło wydane niedawno na smartfonach i PC Space Rangers Quest.

W zasadzie jedyny problem, jaki można mieć ze Space Rangers HD to fakt, że dostępne jest jedynie w dwóch językach – angielskim i rosyjskim. Jeśli jednak posługujesz się w miarę wprawnie którymś z nich – polecamy, bo nawet jeśli nie jest to Elite: Dangerous, to jest w stanie bawić przez dziesiątki, jeśli nie setki godzin.

UWAGA! Klucz aktywujący pełną wersję gry Space Rangers HD: A War Apart w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Klucz można zrealizować do 1 lipca 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REDAKCJA
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Daniel Bartosik
Zespół redakcyjny: Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Beata Haratym, Michał Sienkiewicz

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Michał Lisowski, tel. 22 517 06 39
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

Twórcy hasło „noir" potraktowali dosłownie.

Choć tylko czarno-biała, to jednak dosyć ładna.

LOGICZNA • PLATFORMÓWKA • DUSZNA

PRODUCENT: BLACK WING FOUNDATION **MULTI:** BRAK
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 2 GB RAM, GEFORCE GTX 650 TI

Po daniu tak kosmicznie wielkim, jakim jest Space Rangers HD, Renoir to jedynie deser, ale za to jaki niezwykły. To, jak mówią sami jego twórcy, Noir Puzzle Platform Game – **logiczna platformówka 2D, która wręcz ocieka klimatem noir**. Czarno-biała oprawa graficzna, komentująca akcję narracja bohatera – wszystko jest jak w klasycznych dziełach tej formy.

Renoir punktuje także tym, że zaczyna się wydarzeniem, którym większość gier się kończy – śmiercią głównego bohatera. Jest nim James Renoir – detektyw policyjny, który miał nieszczęście trafić na sprawę, która go przerosła. Jego problemy jednak, jak sam przyznaje, dopiero się zaczęły – jako duch nie jest w stanie przejść oświetlanych miejsc, tych zaś, jak na złość, jest sporo.

Na szczęście w sukurs przychodzą mu inne duchy, które jako gracz musimy „zapisywać", wskazując im drogę i wykonując proste zadania, np. użycie wyłącznika światła. Naturalnie pierwsze proste wyzwania szybko zmieniają się w złożone łamigłówki, w których ważne jest nie tylko kto gdzie, ale i kiedy. Całość przypomina przez to Braida, więc jeśli masz chęć na rozrywkę dla myślących – polecamy.

UWAGA! Klucz aktywujący pełną wersję gry Renoir w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Klucz można zrealizować do 1 lipca 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl
• Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

PROMOCJA BLOODY

Specjalnie dla czytelników CD-Action wybrane produkty A4Tech Bloody w supercenach! Bloody to produkty dla wszystkich miłośników gier. Połączenie wysokiej jakości wykonania i najnowszych technologii zapewnia satysfakcję na każdym poziomie gry.

M425

~~149.99~~

CENA 119.99

Słuchawki zbudowane z wykorzystaniem technologii **M.O.C.I.** Jest to niezwykle cienka, a zarazem ekstremalnie wytrzymała membrana, która łączy materiały o różnej specyfice w jedną, zaawansowaną całość, generującą na poszczególnych warstwach zarówno krystalicznie czyste soprany i średnie tony, jak również mocne i głębokie basy. Hybrydowa membrana zapewnia bardziej spójny i precyzyjny dźwięk w całym zakresie częstotliwości – **od 20 Hz do 20 000 Hz**. Słuchawki M425 są wyposażone w 4 złącza: 2x minijack do PC, combojack do smartfona i notebooka oraz USB do zasilania podświetlenia LED.

B3370

~~149.99~~

CENA 119.99

Klawiatura z mechanicznymi przełącznikami optycznymi w technologii **Light Strike** oraz podświetleniem RGB. Do aktywacji przycisku wykorzystywany jest sensor podczerwieni, co zapewnia o 30% szybszą reakcję urządzenia w porównaniu do tradycyjnych metalowych czujników. **Switche LK Libra Brown** zamontowane w ośmiu najważniejszych przyciskach są dedykowane graczom preferującym cichy, subtelny dźwięk klawiszy. Krótki skok klawisza, wynoszący ok. 3,5 mm, znacznie przyspiesza czas reakcji urządzenia. Siła aktywacji czujnika to zaledwie 40 g, dzięki czemu gwarantowana żywotność klawiszy wynosi aż do **100 mln uderzeń**. Dodatkowo **taktyczne przyciski** zostały wykonane z silikonu.

J95 RGB

~~109.99~~

CENA 79.99

Mysz J95 wykorzystuje technologię **Light Strike**, co gwarantuje precyzję, szybkość oraz wyjątkową trwałość urządzenia. LK zapewnia jedynie **0,2 ms opóźnienia** oraz ponad **100 mln kliknięć**. Switche Infrared wyeliminowały również efekt podwójnego kliku. Nowa technologia gwarantuje użytkownikowi precyzję działania bez żadnych opóźnień, dzięki niej mysz J95 jest do 30 ms szybsza niż myszy wykorzystujące tradycyjne metalowe microswitche. Podświetlenie J95 to **pełna paleta barw RGB** w 5 trybach, które można zmieniać w zależności od preferencji gracza. **Sensor PixArt PMW3325** umożliwia regulację rozdzielczości w zakresie **100–5000 DPI**. Kolejne atuty J95 to dodatkowy przycisk „Fire" oraz standardowo dołączany kod aktywacyjny, umożliwiający dostęp do znacznych udogodnień oraz rozbudowanych opcji udostępnianych przez producenta.

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 130) będzie można zakupić promocyjne produkty Bloody w następujących cenach:
Słuchawki M425 – 119,99 PLN
Klawiatura B3370 – 119,99 PLN
Mysz J95 RGB – 79,99 PLN

Jak skorzystać z promocji?
Na stronie 130 znajduje się instrukcja pobierania kodu zniżkowego z naszego serwisu.

Jak skorzystać z kodu promocyjnego?
1. Wejdź na euro.com.pl, znajdź produkt objęty promocją.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu „Kod promocyjny".
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w Twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl i sklepach stacjonarnych RTV Euro AGD. Promocja ważna jest od 07.05.2019 do 18.06.2019 lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona. Szczegóły promocji znajdziesz w regulaminie promocji: https://www.euro.com.pl/cms/a4tech-cd-action-promocja.html

PC Format

I WSZYSTKO WIESZ

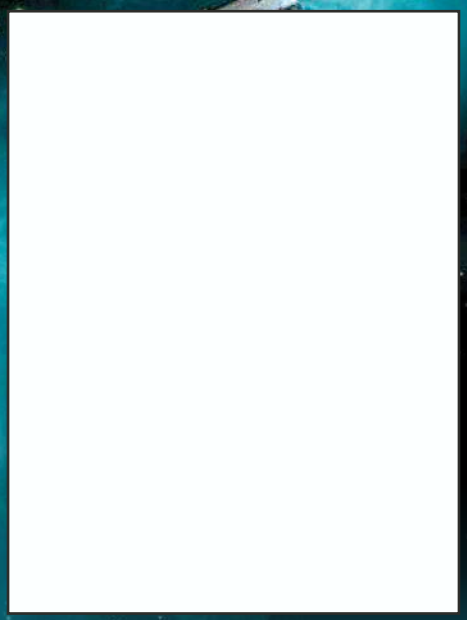
magazyn z płytą DVD

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW | NOWE TECHNOLOGIE

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ



JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 1 lipca 2019.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Space Rangers HD © 2013 1C Company. Developed by Elemental Games and SNK-Games. All right reserved.
Renoir © 2016 1C Entertainment. Developed by Black Wing Foundation. All rights reserved.

WYMARZONE PREZENTY!

JBL by HARMAN TUNE500BT

Bezprzewodowe, komfortowe słuchawki nauszne z potężnym basem. Czas pracy 16 godzin.

219 zł

JBL by HARMAN CLIP 3

Wyjątkowy głośnik z karabińczykiem umożliwiającym przyczepienie do ubrań, paska lub plecaka.

269 zł

JBL by HARMAN FLIP 4

W pełni funkcjonalny głośnik, odporny na zachlapania, o potężnym brzmieniu i kompaktowej formie.

599 zł

JBL by HARMAN GO 2

Wodoodporny (IPX7) głośnik Bluetooth®, który można zabrać ze sobą wszędzie!

149 zł

ALEX IRVINE

TOM CLANCY'S THE DIVISION® SKORO ŚWIT

OFICJALNA POWIEŚĆ GRY *THE DIVISION 2*

insignis MASSIVE ENTERTAINMENT | A UBISOFT STUDIO UBISOFT

W Nowym Jorku w Czarny Piątek wybuchła niszczycielska pandemia, która doszczętnie zrujnowała Stany Zjednoczone.

Kilka miesięcy później cywilizacja zaczyna się odradzać. Nadchodzi wiosna. Ludzi przepełnia nadzieja; łączą się w grupy, tworzą osady i próbują ułożyć sobie życie. Ponieważ rząd nie istnieje, a cała nowoczesna infrastruktura jest zniszczona, tylko Division – niezależna jednostka tajnych agentów pojawiających się dopiero wówczas, gdy zawiedzie wszystko inne – chroni ludzi przed żądnymi krwi drapieżnikami, śmieciarzami i wszystkimi, którzy tylko czekają, by wykorzystać naiwnych i słabszych.

Aurelio Diaz jest agentem Division i człowiekiem honoru. Ściga jednego z kolegów, który w niewyjaśnionych okolicznościach porzucił służbę, przyczyniając się do śmierci wielu cywilów.

April Kelleher opuszcza Nowy Jork, by dotrzeć na niespokojny Środkowy Zachód. Ma nadzieję, że znajdzie tam wyjaśnienie zagadki morderstwa swojego męża i dowie się, czy rzeczywiście istnieje panaceum na śmiertelną zarazę.

Agent Diaz i April odkrywają, że stabilna przyszłość odradzającego się kraju jest poważnie zagrożona. Muszą podjąć zdecydowane kroki, by powstrzymać nowego wirusa oraz uchronić cywilizację przed ostatecznym upadkiem.

W każdym egzemplarzu powieści prezent dla gracza: unikatowy kod odblokowujący bousową zawartość w grze Tom Clancy's The Division 2.

Copyright © 2019 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's The Division®, The Division logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.